AMIGA • ATARI ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI

68 STRON
ZAWIERA KGB NEWS

SECRET SERVICE

WRZESIEŃ (9/94)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 23000



1942 THE PACIFIC AIR WAR • INHERIT THE EARTH • RINGWORLD GENGHIS KHAN • THEME PARK • AL-QADIM • OUTPOST • EMPIRE SOCCER MAD TV • ISHAR • ROOSTER • MEGARACE • PACIFIC STRIKE • JAMES POND 3 • PHOBOS'99 • ARDENY • MAD DOG 2 i inne...

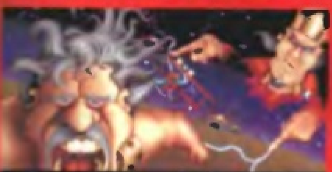
16



TANKS



DESERT STRIKE



MAGA LO MANIA



PAGAN – ULTIMA 8

SZKOŁO HEJ!



APPLE+IBM+MOTOROLA = PowerPC

MENU

Szkoło hej!
Tak powitała was po wakacjach uśmiechnięta Pani od historii. Szkoło hej! – krzyczą witryny sklepów z tornistrami.
Szkoło hej! – woła od progu woźna Gienia z zeszłoroczną szmatą w dłoniach, polująca na recydywistów bez kapci.
Szkoło hej... – zgryźliwie uśmiechnął się Martinez i wspaniałomyślnie zarządził pogrubienie SECRET SERVICE o kolejne szesnaście stron, z okazji szesnastego numeru pisma. W ten sposób kolejny raz zbliżyliśmy się do magicznej setki.
Cena wzrosła symbolicznie, materiału do czytania jest naprawdę dużo więcej: 41 gier, nowa rubryka o sprzęcie i jak zwykle morze kolorów.

SECRET SERVICE
MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.
jest członkiem
OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

oraz
Paweł Chmielowiec
Andrzej Cwalina
Krzysztof Gałczyński
Dariusz Góralski
Marcin Kamil Górecki
Marcin Gutkiewicz
Paweł Jankowski
Lech Kalwas
Piotr Kos
Piotr Lutostański
Piotr Mańkowski
Jacek Marczewski
Kamil Mętrak
Piotr Pawlak
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Paweł Sikora
Bogdan Stępień
Bogdan Wiciński
Adam Wieczorek
Anna Maria Woźniak

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass© Design Group
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Jarosław Witkowski

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 104.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 201-261 w. 550
(godz. 9[00]-16[00])
TYLKO dla faxujących
fax (0-22) 209-309

Special bonus greetings:
Roberto de Magdziago (new Captain on board)
Jwit (że nie złamał nic szelkom, a mógł)
Amiga Copy Party/Stodoła '94 (nice feeling)
Gazela (za rękoczyn w keczupie)

Special fuckings to:
The application "unknown" has unexpectedly quit, because an error of type 25 occured
Burdel King My Way (no piss-off place)

RZUT OKIEM

Wakacje naprawdę pozwoliły odpocząć, rynek gier nie miał zbytnio czym kusić, bo garnitur ukazujących się w lipcu i sierpniu tytułów był nad wyraz skromny. W piekielnym skwarze, który nawiedził Polskę, dobrze byłoby zająć się czymkolwiek, zamiast parzyć skórę na otwartej powierzchni naszej planety.

Bardzo ciekawie prezentują się najświeższe gry, wydane w drugiej połowie sierpnia i zapowiadane na wrzesień. Oprócz ciągłego postępu na gruncie Amigi i PC, szczególnym powodzeniem powinny cieszyć się stare przeboje wydawane na Macintosha. Jak dotąd producenci gier patrzyli na ten komputer reczej krzywo, ale przełamali się za sprawą firmy MACPLAY wyłonionej ze struktur INTERPLAY. MACPLAY zajmuje się wydawaniem znanych hitów firmy INTERPLAY (np. CASTLES), a także uzyskiwaniem licencji innych producentów na znane gry i dokonywaniem konwersji na Maca. Kilka jaskółek zwiastujących zalew gier na Maca przedstawiamy poniżej.

Po przeczytaniu RZUTU OKIEM, sięgnijcie jeszcze do ZAPOWIEDZI znajdujących się w KGB. Mimo, że dopiero zaczął się rok szkolny, Gwiazdka jest tuż tuż, a gier nie zabraknie.

ALONE IN THE DARK 2

3DO, Macintosh

Zanim ukaże się ALONE IN THE DARK 3, firma INFOGRAMES za pośrednictwem firmy INTERPLAY wydaje starsze części tej gry na inne platformy sprzętowe. W najbliższym czasie ma ukazać się ALONE IN THE DARK na konsolę 3DO i ALONE IN THE DARK 2 na Macintosha.



ANOTHER WORLD 2

IBM PC

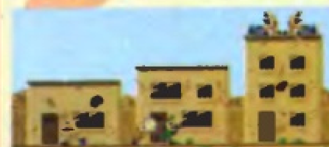
Przesławny ANOTHER WORLD kończy się sceną, gdy czerwony smok unosi w błękitną dal nieprzytomnego Lestera Chaykina i jego przyjaciela. Dziś wiemy, że bezpiecznie wylądowali i udali się w nieznanym kierunku, a ich dalsze losy poznamy w ANOTHER WORLD 2, który ma ukazać się na przełomie października i listopada.



ARNIE

Commodore 64, Amiga

Pomysł stary jak świat – dzielny i niezniszczalny komandos postawiony przed wyborem: przedłużenie zasadniczej służby wojskowej lub samobójcza akcja na tyłach wroga. Wybór mógł być tylko jeden – akcja. Wykonanie także klasyczne, w stylu tak znanych gier jak GREEN BERET czy FIRE FORCE – dziewięciu komandosów do wyboru, sterta narzędzi do eksterminacji w ręku, jednym słowem: ARNIE – nowa strzelanina ze stajni L.K. AVALON.



BANSHEE

Amiga 1200, CD32

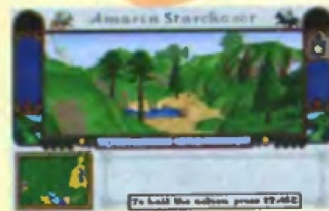
Najbardziej odlotowa strzelanina pionowolotna już jest! Prosto z CORE DESIGN dostaliśmy na trzech dyskietkach handlową wersję gry, która chodzi TYLKO na A1200. Grafika – miód, dźwięki nieistotne, a zamieszania jak mało kiedy. Młodność rozsadza żyły.



CITADEL

Amiga, IBM PC

Tylko starzy Spectrumowcy pamiętać mogą wielki przebój połowy lat osiemdziesiątych – LORDS OF MIDNIGHT. Dziś firma DOMARK wychodzi na rynek z grą CITADEL, która stanowi nowoczesną realizację tamtego doskonałego scenariusza. Programiści zgrabnie połączyli kupiecko-taktyczne walory gry z efektownym zwiedzaniem bogatego w szczegóły terenu mrocznej Krainy Marca.



CENTRAL INTELLIGENCE

IBM PC

Firma OCEAN ukończyła prace nad strategiczno-zręcznościową grą, mającą być ucieleśnieniem problemów wywiadu wojskowego. CENTRAL INTELLIGENCE ma w sobie też coć z SEAL TEAM.

CLUB FOOTBALL

Amiga, IBM PC

Ten menedżer piłkarski napisany przez TEQUE SOFTWARE, a wydany przez INTERACTIVE HOME ENTERTAINMENT, ma ukazać się również w Polsce. Gra nie ma wysokich wymagań sprzętowych, ale rozbudowane opcje i zarządzania drużynami oraz rozgrywania meczy. CLUB FOOTBALL będzie wydany przez firmę MARKSOFT w polskiej wersji językowej!



CORRIDOR 7

Amiga, IBM PC

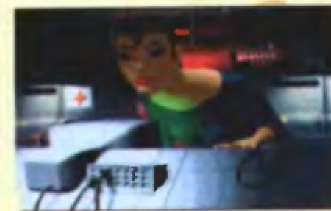
Ta DOOM'o-podobna gra firmy GAMETEK ukaże się równocześnie na Zachodzie i w Polsce. Dystrybutorem CORRIDOR 7 będzie firma MIRAGE, a premiera zapowiadana jest na wrzesień. Gra przedstawia się nieźle i choć nie można porównywać jej z DOOM, to wykonana jest lepiej niż niejedna gra tego typu.



CREATURE SHOCK

IBM PC, Macintosh

Ta nawiązująca do bajek o pozaziemskich kreaturach gra ma być przygodówką (tak z dużą pompą określają ów kompaktowy produkt autorzy z ARGONAUT), w której na ekranie monitora przez cały czas wyświetlany jest film. Jak duży będzie wpływ grającego na akcję, trudno wyczuć. Lecz straszące na zdjęciach wyposażone w macki potwory wyglądają nieźle.



CYBERIA

IBM PC CD-ROM

CYBERIA ma być następnym kamieniem milowym w rozwoju gier zręcznościowo-przygodowych. Akcja dzieje się w przyszłości, w atmosferze globalnego terroryzmu, gdzie życie ludzi toczy się na granicy śmierci. Bohater staje przed wyzwaniem zrealizowania planu Cyberia, który ma oswobodzić świat. Gra może być udaną chimerą REBEL ASSAULT i SYNDICATE.



D-DAY

Amiga, IBM PC

Jest rok 1944, rozpoczyna się lądowanie wojsk w Normandii. Od twojej inteligencji i smykałki do strategii zależy, czy siły wojsk sprzymierzonych zdołają dokonać inwazji na zachodni brzeg starego kontynentu. Strategię tę stworzyła firma IMPRESSIONS, znana m.in. z BLUE AND GREY.



DARK LEGIONS

IBM PC

„Zabójcza grafika, gwałtowna animacja i skwierczące dźwięki" – tak w dosłownym tłumaczeniu brzmi oficjalna reklama DARK LEGIONS, gry o zacięciu strategicznym. Akcja skupia się wokół manewrowania figurami po planszy, w celu całkowitego uziemienia legionu nieprzyjaznego władcy. Po drodze czeka przeprawa ze stadem dzikich bestii (w ich projektowaniu SSI ma już długoletnie doświadczenie). Jakość DARK LEGIONS zupełnie nie odpowiada ogromnej objętości programu (28 MB), ale wielbiciele SSI zapewne odnajdą w grze jakieś ciekawe wątki.



DAWN OF AERIAL COMBAT

Amiga

Tym z was, którym nie wystarczy już zwykły symulator, z pomocną dłonią wychodzi firma EMPIRE. AERIAL COMBAT to coś w rodzaju powietrznego cyrku. Symulator zrealizowany jest w ładnej wektorowej grafice, a do twojej dyspozycji staje 15 samolotów z okresu wojen XX wieku,

którymi dokonywać będziesz niesamowitych ewolucji na niebie.

DESERT STRIKE



Amiga, IBM PC

Nareszcie i pecetowcy mogą dokonywać samotnych rajdów śmigłowcem w Zatoce Perskiej. Wydana przez ELECTRONIC ARTS, a zrealizowana w firmie GREMLIN gra DESERT STRIKE ma nieco lepszą grafikę niż pierwowzór na Amidze. Ciąży jednak nad nią piętno przeszłości. Za to trwają zaawansowane prace nad JUNGLE STRIKE, która ma ukazać się jednocześnie na Amigę i IBM PC.



DETROIT

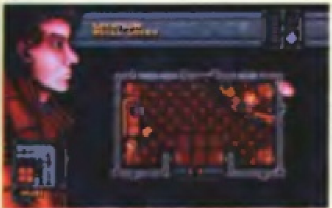
Amiga, PC

Detroit jest amerykańską stolicą wielkiej motoryzacji. W mieście tym zgromadziły się wszystkie korporacje samochodowe. Tobie także dano szanse na interes, będziesz mógł rozbudować swój potencjał automobilowy. To od ciebie będzie zależał wygląd, parametry i cena produkowanych przez ciebie aut. Za zdobyte fundusze będziesz mógł między innymi budować i projektować nowe samochody.

DREAMWEB

Amiga, IBM PC

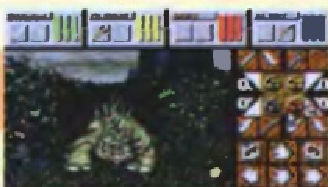
Każdy lubi wcielać się w postać agenta, który krwawo i bez skrupułów rozprawiał by się ze wszelkimi przejawami nieprzestrzegania prawa. W grze firmy EMPIRE, jako agent dostajesz spluwę do ręki oraz rozum do głowy. Okno akcji jest nieduże, wszystko widać z góry. Bohater Ryan musi penetrować miasto, szukając kolejnych śladów ponurej intrygi.



DUNGEON MASTER 2

IBM PC

Gra o mrocznym podtytule LEGEND OF SKULLKEEP ma powtórzyć ogromny sukces gry DUNGEON



MASTER, która siedem lat temu wytyczyła kierunek dla gatunku role-playing. Podstawową cechą DUNGEON MASTER 2 ma być umieszczenie gracza w świecie, który żyje własnym życiem. Autorzy nie zdradzili na razie szczegółów scenariusza.

ELFMANIA

Amiga, Amiga 1200

Ten tytuł powinien obić się o uszy już wielu z was. ELFMANIA powstała dzięki firmie TERRAMARQUE z Finlandii. Gra została już okrzyknięta bijatyką wszechczasów na Amigę co oznacza, że nawet BODY BLOWS musi chylić przed nią czoła. Gra posiada boską grafikę, doskonałe efekty dźwiękowe oraz dość spory wachlarz ciosów i postaci. Wszystko to okrasza boska animacja postaci i tła. ELFMANIA nie jest może tak krwista jak MORTAL KOMBAT, za to bije go na głowę w/w zaletami, które niezbędne są do odniesienia bezwzględnego sukcesu na rynku gier komputerowych Amigi.

FIFA INT. SOCCER

Amiga, IBM PC

Minęła gorączka Mistrzostw Świata, ale FIFA INTERATIONAL SOCCER ma przypomnieć gorące chwile na boiskach. Jak na piłkę nożną, gra zrealizowana jest wręcz nowatorsko. Wygodne sterowanie i odpowiednia perspektywa, a do tego duże postacie graczy to niewątpliwe plusy gry. Ciekawe, co powiedzą o niej czciciele SENSIBLE SOCCER.



FLASHBACK



Macintosh

Wydanie FLASHBACK na Macintosha jest owocem współpracy DELPHINE SOFTWARE i INTERPLAY. Ta realizacja ma grafikę lepszą niż



na PC i stanowi dobrze rokującą zapowiedź szerokiej ekspansji gier na platformę Macintosha.

GUNSHIP 2000

Amiga 1200, CD32

Po ponad rocznej przerwie od ukazania się amigowej wersji GUNSHIP 2000, w nasze ręce trafia produkt, który stawia nas w przekonaniu, iż firma MICROPROSE poważnie zainteresowała się produkcją gier na maszyny z układami AGA. Na przeszkodzie nie stanęła nawet architektura CD32, która to maszyna nie jest przystosowana do gier symulacyjnych. Gra została wzbogacona o 256-kolorową grafikę, a także inne dodatki, jak np: mowa narracyjna.

HARVESTER

IBM PC CD-ROM

Dziewczyna znika, a w jej łóżku pozostaje jedynie czaszka i kawałek powrozu. Co robić? Musisz rozszyfrować tę tajemnicę w HARVESTER, przygodówce z grafiką SVGA, wielokrotnie animowanymi scenami i sfilmowanymi postaciami bohaterów. Gra podrabiana jest pod słynnego „Siódmego Gościa", ale jaka będzie naprawdę, jeszcze nie wiadomo.



HEIMDALL 2

Amiga, Amiga 1200, IBM PC

HEIMDALL 2: INTO THE HALL OF WORLDS, czyli dalszy ciąg skandynawskiej sagi o bogach i herosach, wkrótce po wydaniu wersji na Amigę, pojawił się na PC. Zakuta w żelazo armia Lokiego dokonała inwazji na Midgard, na twoje barki rzecz jasna spada obowiązek jej rozproszenia, zanim zdąży narobić szkód. Grafika podobna jak w oryginale, sześć zróżnicowanych poziomów – wszyscy lubiący połączenie platformówek z przygodówkami powinni się ucieszyć. HEIMDALL 2 ma ukazać się na polskim rynku wydany przez MIRAGE.



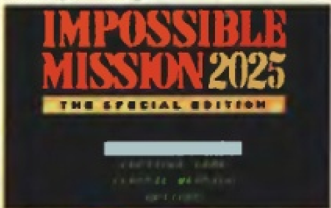
IMPOSSIBLE MISSION 2025

Amiga, A1200, CD32

IMPOSSIBLE MISSION z firmy EPYX wydana ponad sześć lat temu odniosła wtedy gigantyczny sukces. Dziś mamy rok 1994 i nową wersję



starej gry, w prezencie od programistów z MICROPROSE. Przed tobą gigantyczny labirynt zapełniony mutantami, robotami i innym złomem. Innowacją jest wprowadzenie wyboru jednej z trzech postaci: TASH, FELIX FLY oraz robot RAM 2. Do urozmaiceń należy zaliczyć także możliwość gry w starą wersję. Gra ukazała się na razie w wersji na kości AGA, ale programiści tworzą też małe conieco dla starszych Amig.

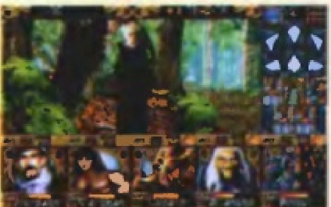


ISHAR 3



Amiga, A1200, CD32, IBM PC, Falcon, Macintosh

Rzadko zdarza się tak długie kontynuowanie gier z tak dobrym skutkiem. Mowa o najświeższym produkcie SILIMARILS – ISHAR 3: THE SEVEN GATES OF INFINITY. Fabuła jest prosta – zła moc znów ogarnęła świat, hordy dzikich zwierząt i żywych trupów nie dają żyć ludzkości już po raz trzeci. Twoim zadaniem jest stłumienie zła wydobywającego się z siedmiu miejsc. Premiera w Polsce jest tuż tuż, również za sprawą firmy MIRAGE.



KINGDOM

3DO, IBM PC CD-ROM

Ta animowana przygodówka o podtytule THE FAR REACHES łączy cechy humorystycznych gier LUCASARTS ze wspaniałością gier serii SPACE ACE i DRAGON'S LAIR firmy READYSOFT. Wiele lat temu amulet zwany Ręką został rozbity na pięć części, a każda z nich ukryta w innym królestwie. Ciemne siły zaczęły dręczyć krainę. Zadaniem młodego księcia jest odzyskanie amuletu. Atmosfera bajkowej zabawy powinna wciągnąć zarówno dorosłych, jak i dzieci.

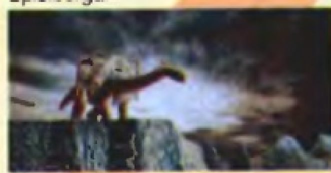




LOST EDEN

CD32, IBM PC

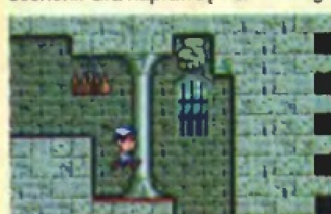
Jesienią ukaże się zapowiadany przez nas przed wakacjami LOST EDEN (CD). Pokazano już 60-megabajtowe demo tej gry. Stanowiący je renderowany film o dinozaurach przypomina atmosferę „Parku Jurajskiego" Spielberga.



MAGICZNA KSIĘGA

Amiga

Gra wydana przez firmę MIRAGE od razu przyciąga wzrok bardzo dobrym wykonaniem. Jest to udana zręcznościówka z elementami przygodowymi, rozgrywająca się w arabskiej scenerii. Gra naprawdę warta uwagi.



MENTOR

Amiga

MENTOR jest produktem ambitnych twórców z polskiej grupy ART 4. Gra przypomina niedawny przebój GOBLINS 3 z uproszczonym interfejsem sterowania. Bohaterem jest niejaki Romek, zakochany w gitarze elektrycznej i pędzący nastoletni żywot w niewielkim polskim miasteczku. Jego przygody zaczynamy poznawać od momentu, gdy na podwórku u Sobierzaków wylądowało UFO, a Ufoki poszły do Supersamu po bułki i baleron... Gra zostanie wydana na pięciu dyskietkach przez firmę MARKSOFT.



MYST

IBM PC CD-ROM, Macintosh

W trakcie wakacji ukazał się MYST (CD), dotarł od razu do Polski. Obrazki, mimo że statyczne, prezentują się lepiej niż w LABYRINTH OF TIME, miodność też nie pozostaje w tyle. Ten tytuł przełamuje pojawiającą się



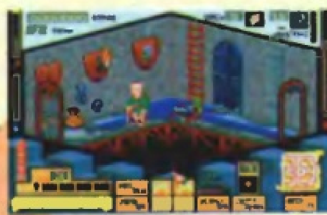
gdzie niegdzie opinię, że gry na CD-ROM wyglądają ładnie lecz są nudne. MYST nudny nie jest.



MYSTIC TOWERS

Amiga, IBM PC

Występujący w MYSTIC TOWERS Baron Baldric musi znajdować klucze, potrzebne do ucieczki z kolejnych poziomów nieprzyjaznego świata. Całość podobna do CADAVER, zawiera sześć różnych scenerii oraz niemałą galerię przeszkadzających potworów.



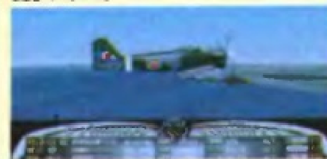
OVERLORD

Amiga, IBM PC

Niezwykle interesująco prezentuje się OVERLORD. Po słynnym D-Day,



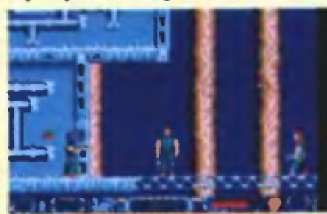
w którym desant lądowy wysadzony został na plażach Normandii, do akcji wkroczyły też samoloty. W grze będą cztery rodzaje misji: eskortowanie bombowców, loty ekspedycyjne, bombardowanie oraz ataki rakietowe na placówki wroga. Grafika przygotowana została również w wersji SVGA, krajobraz jest jakby okryty mgłą, ale modele samolotów odwzorowano bardzo wiernie.



ROOSTER 2

Amiga

Kontynuacja Amigowskiej strzelanino-chodzoniny napisana przez polską firmęTSA a wydana przez MIRAGE jest na czwórkę z plusem. Lepsze (i oryginalniejsze) pomysły, więcej inwencji, szybszy bohater – gra dużo ciekawsza.



SPACE FEDERATION

IBM PC

Projekt realizowany początkowo pod nazwą STAR REACH w firmie INTERPLAY, nabiera już kształtów. Gra jest kosmiczną handlówką z zacięciem strategicznym, do której wpleciono sporo sekwencji zręcznościowych. Autorzy zapowiadają wydanie gry w październiku.



STAR TREK

Macintosh

Na Macintosha ukazały się już dwie poprzednie części tej sagi: 25th ANNIVERSARY oraz JUDGEMENT RITES, które jakościowo nie odbiegają od pierwowzorów wydanych na PC. W przygotowaniu jest też najnowsza część – STAR TREK: STARFLEET ACADEMY, która dla Macintosha ukaże się na kompakcie.





STREET HASSLE

Amiga

Autorzy FRANKO kończą pracę nad sadystyczną mutacją gry, w której przedmiotem nienawiści bohatera będą przede wszystkim emeryci

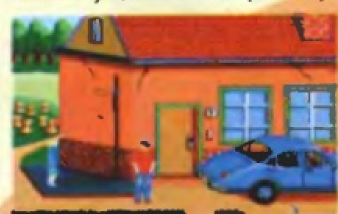


i emerytki. Gra STREET HASSLE powinna zdobyć niemały rozgłos jadąc na slawie FRANKO, ale i ten temat można szybko wyeksploatować przez brak dobrych pomysłów.

TEENAGENT

IBM PC

Wrocławska firma METROPOLIS przysyłając demo swojego najnowszego projektu, bardzo nas nim ujęła. Z pełną powagą komunikujemy, że wreszcie pojawi się wydana przez Polaków gra, w pełni mogąca konkurować z tym, co aktualnie produkuje



się na Zachodzie! Bohaterem TEENAGENT jest ubrany w założoną wspak czapeczkę kolezka, dziwnym zbiegiem okoliczności wplątany w aferę z wszechmocną organizacją RGB (hmm?). Grafika prezentuje się naprawdę dobrze, zawarto sporo animacji, muzyka również stoi na wysokim poziomie (na GUSie też brzmi bardzo przyzwoicie). Całość niedwuznacznie wzorowana jest na tytułach LUCASARTS, ale to dobrze, bo jak brać przykład, to z najlepszych. Dostaliśmy na razie wersję anglojęzyczną, ale autorzy obiecują, że TEENAGENT pojawi się również po polsku. Pan Adrian Chmielarz zdradził przy okazji, że niedługo wypuszczona zostanie na rynek TAJEMNICA STATUETKI 2, wydana (uwaga!) na CD-ROM. Tak trzymać!



TIE FIGHTER

IBM PC

Wszyscy oczekujący na TIE FIGHTER mogą wreszcie odetchnąć. Najbardziej okrzyczana gra roku – „Gwiezdne Wojny" oczami pilota Imperium. Witają nas tradycyjne płynące napisy, a w nich mowa o zamachach przeprowadzanych przez rebelianckich terrorystów i o wymierzonej przeciwko złu krucjacie niestrudzonego bojownika o sprawiedliwość, którego imię brzmi Darth Vader.

Autorzy TIE FIGHTER niewiele wprowadzili technicznych nowości od czasów X-WING. Można nawet od-



czuć zmniejszoną ilość zawartych animacji, nie ma scen startu myśliwców Imperium, sekwencje odpraw też nie prezentują się rewelacyjnie. Za to przygotowano sporo scen przerywnikowych pomiędzy etapami. Poprawiono troszeczkę grafikę symulatora, w ślad za tym idą większe wymagania sprzętowe (poczciwy 386SX, na którym z powodzeniem można było grać w X-WING już nie wystarczy). Ograniczmy się do stwierdzenia, że TIE FIGHTER jest dobry, ale nie rzuca na kolana.



TRAPS'N'TREASURES

Amiga

Znani już programiści z firmy STARBYTE stanęli na wysokości zadania tworząc grę przygodowo-zręcznościową o wspaniałej grafice i nie odstającej od normy muzyce. Stary pirat dostaje do ręki mapę, na której zaznaczone jest miejsce ukrycia skarbu. W celu wydobycia go udaje się samotnie na wyspę, gdzie odszuka diamenty i złoto. Na początek przeszkadzać mu będą piranie, rekiny i małże w wodzie, a na lądzie bezwzględni piraci, ich duchy i szkielety. W grze zawarty jest wątek ekonomiczny co oznacza, iż za zebrane pieniądze będziesz mógł kupić trochę ekwipunku.



UNCOVER IT



IBM PC

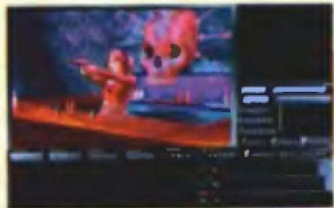
UNCOVER IT jest pierwszą grą wydaną przez warszawską firmę OLBERT, znaną dotąd głównie z dużej oferty sprzętu komputerowego. W tej zmysłowej grze podobnie jak w ARKANOID zbija się kulki odbijając rakietką piłeczkę. Lecz za każdym zbiciem kolorowej kulki, wyraźniejszy staje się umieszczony w tle obraz nagiej dziewczyny... Warto pograć, nawet dla samej przyjemności odbijania.



UNDER A KILLING MOON

IBM PC CD-ROM

Prywatny detektyw Tex Murphy (postać z poprzednich produktów ACCESS: MEAN STREETS i MARTIAN MEMORANDUM) zaczyna dzień od śniadania w biurze, potem narzuca swój długi płaszcz i rusza w miasto. Tam zawsze znajdzie się jakaś ciekawa sprawa.



W UNDER A KILLING MOON (CD) występują dobrej klasy aktorzy, na przykład Margot Kidder znana z „Supermana", gdzie grała dziennikarkę Louis Lane, w której Superowiec się podkochuje. Podobno reżyser gry (powstał już i taki zawód) dał aktorom na planie polecenie, żeby odtwarzali tzw. zwykłych ludzi, co miało znaczyć by unikali przesady. Efekt ponoć jest dobry. Program zajmuje trzy srebrne płytki, posiada grafikę SVGA. Występuje obiecująco duża ilość opcji, z pomocą których bohater może się komunikować z otoczeniem. Czyżby wreszcie uczciwa przygodówka na kompakcie? Niedługo ma się odbyć polska premiera UNDER A KILLING MOON.

UNIVERSE

Amiga, IBM PC

Zapowiadana przez CORE DESIGN przygodówka autorów CURSE OF ENCHANTIA ukaże się także na PC, prawdopodobnie na początku października. Grafikę zrealizowano według najlepszych wzorów, fabuła jest nie mniej intrygująca niż w BENEATH A STEEL SKY. Trochę tylko denerwuje zbyt pogmatwany interfejs sterowania.



VALHALLA

Amiga

Gra powstała dzięki młodym programistom z równie młodej firmy VULCAN. Fabuła oparta jest o historię rodu Valhalla zamieszkującego pewną piękną krainę. Spokój nie trwał długo, gdyż powrócił właśnie zapomniany młodszy brat króla, który to po kilkuletniej wojnie uśmiercił dotychczasowego władcę. Ty wcielasz się w postać młodego syna rodu Valhalla, który powrócił aby się zemścić. Gra to bardzo rozbudowany program logiczno-zręcznościowy. Innowacją jest pozbycie się napisów co oznacza, iż postać z ekranu porozumiewa się z nami za pomocą słów – ich zasób to ponad 1000.

VICKY

Atari XL, Amiga

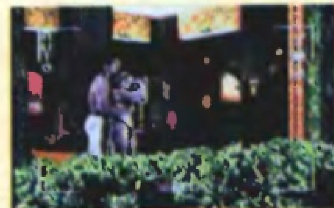
Syn wodza wikingów wyrusza na swą pierwszą wyprawę – oto historia nowej gry firmy L.K. AVALON. Złośliwi bogowie zamiast zezwolić bohaterowi na spokojne łupienie frankońskich osad, wysłali go w delegację do krainy zamieszkałej przez duchy i potwory. Aby wydostać się do zwykłego świata, Vicky musi się wysilići trochę pooszukiwać Nadprzyrodzonych. Gierka mogłaby być lepsza...



VOYEUR

IBM PC CD-ROM, Macintosh

Sławny pilot wojskowy, Reed Hawke, szybko wspina się po szczeblach drabiny kariery. Chce sięgnąć najwyższego stołka i zostać prezydentem USA. Ale pewien krewny nie chce do tego dopuścić i szantażuje Reeda ujawnieniem szczegółów z przeszłości.



Ta gra to thriller polityczny, wykorzystujący niektóre pomysły Hitchcocka i erotyczne podteksty jak w „Chinatown" Roberta Townesa. Występują Grace Zabriskie i Robert Culp. Gra jest według obiegowej opinii jak dotąd najlepiej zrealizowaną „filmówką" z dużym ładunkiem emocji.



WC: ARMADA

IBM PC

Wojna pomiędzy ludźmi a Imperium Kilrathi trwa bez żadnych przerw. W WING COMMANDER ARMADA (nie mylić z WING COMMANDER 3! – bliżej o tym produkcie w zapowiedziach w KGB) duży nacisk położono na strategiczny aspekt konfliktu. Gracz decyduje, które jednostki wyasygnowane zostaną do danych bitew. Musi również eksplorować planety, poszukując surowców do produkcji. Potrzebny więc będzie zmysł handlowy, umiłowanie destrukcji podczas walki z przeciwnikiem też się przyda. Grafika symulatora podobna będzie jak w części drugiej, produkt powinien pracować dobrze na 386DX.



WOLFENSTEIN

Macintosh

Protoplasta całej rodziny gier zręcznościowych pojawił się właśnie w wersji na Macintosha. Gra jest udaną konwersją, w której poprawiono grafikę i znacznie zwiększono bukiet oprawy dźwiękowej. „Wolfek" to jedna z gier XX wieku, które przejdą do historii rozrywki, podobnie jak np. PRINCE OF PERSIA i MORTAL KOMBAT. Nowa realizacja jest bardzo zgrabna i pewne jest, że użytkownicy Macintosha nie poczują się zawiedzeni.



ZOMBIE DINOS

IBM PC CD-ROM, Macintosh

Przybysze z kosmosu chcą zawładnąć Ziemią. W tym celu przenoszą się w czasie i łowią dinozaury, a potem zamieniają je w potwory. Potwory te są przenoszone do naszych czasów, by siać strach i zniszczenie. Jednemu z dinozaurów udało się umknąć temu haniebnemu losowi, a nawet ukraść maszynę czasu. Teraz samotnie musi powstrzymać inwazję Obcych.





CAVEMAN

Życie średnio sytuowanego jaskiniowca nie było wcale takie różowe, jak to sobie wymyślił Spielberg we „Flintstones". Nasi włochaci przodkowie nie dość, że musieli własnymi rękami upolować każdy kęs pożywienia, to przede wszystkim celem ich życia było nie dać się pożreć przez większe stworzenia.

CAVEMAN jest krótką formą grową na temat trudnego życia w zamierzchłych czasach. Pomysł zrealizowany jest ciekawie, choć ciąży na nim piętno zapatrzenia w grę PREHISTORIK. Tytułowy jaskiniowiec jest wątłym przedstawicielem gatunku homo sapiens, a jego zajęcie to uciążliwe podążanie w prawo. Uciążliwe, bo fauna zamieszkująca okolicę jest wyjątkowo nieprzyjazna i śmiertelnie kąsa biednego człowieczka. Na szczęście w opuszczonych jaskiniach (wejście – joystick w dół) znajduje się zawsze trochę strawy pozostawionej prawdopodobnie przez niedźwiedzie jaskiniowe. Raźno płoną też pozostawione ogniska, a nasz jaskiniowiec jest wyjątkowo wrażliwy na działanie ognia.

Krótki czas na przebycie dżungli powinien mobilizować bohatera do pośpiechu. Ale gra się bardzo trudno, trudno jest przejść bez uszkodzeń ciała nawet kilka lokacji. Mimo to zacięci rozgrywacze zręcznościówek powinni spędzić przy CAVEMANIE kilka miłych chwil.


Cool, hehehe, cool, Atari

Grafika CAVEMANA jest nawet kolorowa, za to postać porusza się pomału i przez to daje się przeżyć na ekranie kilka ładnych minut przed zgonem spowodowanym przez kontakt z jadowitym płazem lub żądlatym owadem. Towarzysząca grze ścieżka dźwiękowa na początku wprawia w miły nastrój, niestety nudzi się dosyć szybko.

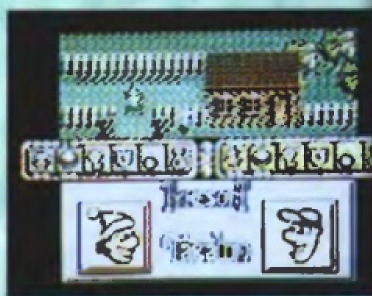
Niech jaskiniowcowi wiedzie się jak najlepiej. Życzmy mu jak najlepiej słowami piosenki: „Flintstones, fuck the Flintstones... yabba dabba doooo!".

John Zabiyaka

MIRAGE'93
ATARI XL/XE — 1
ZRĘCZNOŚCIOWA
70% Grafika — 75% Dźwięk — 70% Miodność — 3 Cena w tys. zawiera VAT

TAGALON





TAGALON to ciekawa gra firmy TYNESOFT, wydana na naszym rynku przez MIRAGE SOFTWARE. Mimo, że ma swoje lata, potrafi bawić dzięki starannemu wykonaniu i przyjemnej muzyce. Niejeden autor współczesnych polskich zręcznościówek mógłby się tutaj sporo nauczyć.

Akcja rozgrywa się w ogrodowo-pałacowej scenerii pewnej krainy z zamierzchłych czasów. Król obdarzony przez los wyjątkowo szpetną córką (nie zaryzykowano nawet, by ją pokazać na ekranie) postanowił ją w końcu wydać za mąż, póki nie minie jej okres przydatności do skonsumowania. Ale ewentualnych pretendentów do jej ręki mógł skusić tylko złotem. Pomysł był genialny w swej prostocie: wystarczyło ukryć na niewielkim terenie królestwa trzydzieści znikomych klejnotów i wysłać narzeczonych na poszukiwania. Ten, który znajdzie więcej od swego rywala, zdobędzie tron i niestety królewnę.

Finał następuje w królewskiej sypialni, gdzie trzeba udać się ze zdobyczą. Ale zanim do tego dojdzie, bieganina będzie mozolna, tym bardziej, że rywal potrafi przeszkadzać. W niektórych sytuacjach można głąba trochę usadzić, ale ogólnie lepiej trzymać się z daleka. Zazdrośni tubylcy, tzn. rycerze i wieśniacy też nie są przyjaźni, ale niestety nietykalni.

Po drodze można znaleźć pomocne przedmioty: klucze do otwierania drzwi, życiodajną okowitę w butelce oraz tarczę i bombę do neutralizacji rywala. Fanty umieszczone są w glinianych gamuszkach, ale naraz można nieść nie więcej niż jeden.

Gra ma dwa tryby: snobistyczny (jeden gracz przeciwko komputerowi) i towarzyski (dwóch graczy przeciwko sobie). Ale tylko wyjątkowe snoby będą w stanie dać sobie radę w pierwszym trybie, zaś drugi jest praktycznie jedyną możliwością obejrzenia zakończenia gry.

John Zabiyaka

Dystrybutor: Mirage

TYNESOFT'91
ATARI XL/XE — 1
ZRĘCZNOŚCIOWA
90% Grafika — 85% Dźwięk — 85% Miodność — 2 Cena w tys. zawiera VAT



Romulus i Remus przewracają się w grobie, co zrobiło się z ich Rzymu.



NERON

Neron był jednym z cesarzy Rzymu. Opracował m.in. unikalną technologię produkcji latarni ulicznych z wisielców. Rozpalony swoją pomysłowością, na koniec puścił z dymem kolebkę kultury śródziemnomorskiej. Wdzięczni Rzymianie zamiast wziąć przykład z Brutusa i wbić władcy w pierś zgrabny sztylet, postanowili załatwić sprawę cudzymi rękami.

Biedny najęty eunuch miał kłopoty z realizacją zapędów praworządnych obywateli. Pałac imperatora okazał się warownią, w której na intruza czyhały śmiertelne niebezpieczeństwa. Nie wiadomo, jak Neron był w stanie bezpiecznie poruszać się po tym pałacu.

Na przebycie wszystkich komnat nie wystarczy jedno podejście. Do rezydencji Nerona można się dostać tylko przez podziemia, bo inne drogi są odcięte. Energia bohatera spada w zastraszającym tempie po zetknięciu z ostrymi prętami i palącymi się kagankami. Rozgrywka jest naprawdę trudna i wymaga wyjątkowej precyzji ruchów.

NERON ma przyzwoitą grafikę i denerwującą, jazgotliwą muzyczkę. Bohaterski eunuch wygląda jak Czerwony Kapturek w zielonym wdzianku, ale to mu wcale nie przeszkadza. Gra po skręceniu potencjometru głośności do minimum okazuje się interesująca, a ukończenie jej z sukcesem nie jest zadaniem trywialnym.

John Zabiyaka

L.K. AVALON'94
ATARI XL/XE — 1
ZRĘCZNOŚCIOWA
80% Grafika — 65% Dźwięk — 85% Miodność — 3 Cena w tys. zawiera VAT

NOBBY THE AARDVARK



NOBBY THE AARDVARK jest platformówko-przygodówką firmy THALAMUS. Główny bohater to sympatyczny, acz łakomy, mrówkojad Nobby. Jak łatwo się domyślić, jego głównym przysmakiem są duże i tłuste mrówki.

Pewnego słonecznego dnia mrówki zbudowały swój kopiec tuż przed wejściem do groty, która służyła za mieszkanie dla naszego bohatera. „Cóż to za gratka" pomyślał Nobby i wyruszył na polowanie. Nie musiał czekać długo na pierwszą zdobycz. Smakowicie wyglądająca mrówka sama wpadła w jego łapy.





– Hej, kochana, trafiłaś w samą porę na lunch – stwierdził Nobby.

– Nie rób tego przyjacielu – odpowiada mrówka – nie wiesz, że ja jestem trująca?

– Nie dla mnie takie bajeczki.

– Posłuchaj, oszczędź mnie, a ja opowiem ci o pewnym miejscu, gdzie znajdziesz wiele smakowitych wielkich mrówek.

– Dobrze mróweczko, zdradź mi tą tajemnicę, a dożyjesz jeszcze do swoich następnych urodzin.

– Ta kraina nazywa się Antiopia, tam musisz się udać.

– Ha, czuję, że wyruszam natychmiast!

Nie wiedział jednak nasz bohater, jak trudna i pełna niebezpieczeństw będzie to droga. Na początku karkołomna przeprawa przez góry po wąskich ścieżkach. Dodatkowo wszędzie pełno krążących sępów. Ale jest na nie sposób, trzeba znaleźć kopiec mrówek i wypić znajdujący się w nim kwas mrówkowy. Można wtedy pluć do wszystkich wrogo nastawionych stworzeń. Nobby musi dotrzeć na sam szczyt góry, gdzie czeka na niego drezyna kolejowa. Nią to musi dojechać do końca toru, gdzie przesiądzie się do latającego środka lokomocji – balonu. Aby jednak drezyna chciała ruszyć, należy jeszcze znaleźć pojemnik z olejem do posmarowania zardzewiałego mechanizmu napędowego. Pojemnik został porzucony gdzieś w górach. Teraz pozostaje już tylko szybka jazda drezyną, na tyle szybka, aby staranować stojące na torze przeszkody. No i te wszechobecne sępy...

Przesiadając się do balonu Nobby nie wiedział, że mieszkające tu pszczoły, pająki i mrówki za wszelką cenę próbują przedziurawić powłokę balonu, rzucając w nią czym tylko się da. Na obronę są worki z gazem obezwładniającym, ale radzę postarać się o wyrzutnię rakiet samonaprowadzających, porzuconą w jednym ze ślepych korytarzy.

W pewnym momencie przylatuje wielki sęp, który robi tak dużą dziurę w balonie, że nie da się jej już załepić i mrówkojad wpada do wody, gdzie musi szybko dotrzeć na samo dno – tam czeka już łódź podwodna. Lecz tlenu ubywa bardzo szybko, a ośmiornice tylko czekają, aby złapać coś na obiad.

Nobby popłynął łodzią aż do zatopionego miasta. Na wszystkich, którzy usiłowali mu przeszkodzić użył torped. Wędrówka po mieście też nie należała do najprostszych, gdyż wszędzie czyhały mumie, potwory i inne stwory. Na koniec czekała na niego rakieta, którą poleciał na sam Księżyc.

Tam musiał znaleźć wejście do bazy, a w samej bazie klucz oraz wejście do kopalni. Bazę zamieszkiwały różne dziwne stwory, a na ścianach porozmieszczane były automatyczne działka. Ostatni etap wędrówki to zamieszkana przez nietoperze stara kopalnia, wagonikiem do przewozu węgla mrówkojad przejechał całą długość toru. Tor był w wielu miejscach poprzerywany, od czasu do czasu jakiś wielki głaz staczał się wprost na głowę.

Gdy Nobby dotarł do końca toru, zobaczył wejście do celu swej podróży, krainy Antiopii. Zabrał się więc do wielkiego polowania na ogromne ilości smakowitych mrówek. I tu czekała go największa niespodzianka tej pięknej krainy. A jaka? Hmm, nie mogę wam powiedzieć, drogie mrówkojady, bo zrobiłoby się nam za ciasno.

Orin

THALAMUS'93
Commodore
PRZYGODOWA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w tys. zawiera VAT
80%	75%	95%	

SUPER SPORTS CHALLENGE

Jest to zestaw pięciu symulacji sportowych, w skład którego wchodzi: bilard, wrestling, wyścigi Formuły 1, wyścigi żużlowe oraz piłka nożna.

CUE BOY

Jest to jedna z lepszych gier symulujących bilard na C-64. Możemy rozegrać prawdziwy mecz w bilarda z przeciwnikiem sterowanym przez komputer lub z drugim graczem. Istnieje także możliwość wyboru stopnia trudności i umiejętności gracza. W menu możemy wybrać ilość rund w grze, ustalić czy naszym przeciwnikiem ma być komputer czy drugi gracz, a nawet wybrać kolor stołu, na którym będziemy grali. Masz do wyboru czterech komputerowych przeciwników takich jak: Czarny Billy, Ted Tajfun, Alex Przystojniak i Szalony Harry. Uważaj szczególnie na Billy'ego i Alexa, to grube ryby.

W grze, na górze ekranu znajduje się pięć ikon, z pomocą których sterujemy akcją. Po ustawieniu białej kuli wciskamy FIRE i ustawiamy celownik. Kolejne wciśnięcie FIRE spowoduje wejście do ikon. Możemy taraz wrócić na stół (pierwsza ikona), ustawić miejsce na kuli, w które chcemy uderzyć (druga ikona), zwiększyć lub zmniejszyć siłę uderzenia (trzecia ikona), rozpocząć grę od nowa (czwarta ikona) lub wrócić do menu (ostatnia ikona). Żeby uderzyć kijem w kulę, ustal najpierw siłę uderzenia (góra, dół) i wciśnij FIRE. Wszystkie te operacje można najlepiej wypróbować w opcji (PRACTISE).



SLICKS

SLICKS to wspaniałe wyścigi Formuły 1. Masz możliwość rywalizacji koło w koło z najlepszymi na świecie kierowcami wyścigów Grand Prix lub ścigać się z kolegą, niekoniecznie zawodowym kierowcą. Możesz, nie opuszczając swojego pokoju, cieszyć się jazdą takim wozami jak: MacLaren, Wiliams, Ferrari, Benetton, Ford, Lotus czy Brabham; poznać wszystkie najsłynniejsze tory poczynając od ulic Monte Carlo po superszybkie proste w Brazylii. Pełna realność wyścigów, eliminacja (walczysz o pozycję startową) i ciągła walka na fascynujących torach.

1st DIVISION MANAGER

Grając w tę grę możesz zrealizować marzenia posiadania drużyny piłkarskiej. W twoim zasięgu jest praktycznie wszystko: Puchar Anglii, liga, Superliga. Możesz układać plany treningowe i taktyczne, przeprowadzać transfery, układać różne strategie.

Na początku wybierz drużynę, którą chciałbyś poprowadzić. Akcja gry rozgrywa się w biurze klubu. Siedząc wygodnie w fotelu możesz korzystać z telefonu, komputera czy usług sekretarki. Przy użyciu kursora wybierasz odpowiednie opcje. Reszta, jak w życiu, należy śledzić informacje pojawiające się na ekranie i podejmować odpowiednie decyzje. Kontroluj wiadomości i komentarze z meczy, mogą okazać się bardzo pożyteczne. Sprawdzaj konto bankowe, nawet wolne transfery wymagają płacenia poborów.

INTERNATIONAL SPEEDWAY

Otwierasz przepustnicę, słychać ryk silników, przygotuj się do akcji, spróbuj wydobyć z 200 cm^3 maksimum mocy. Masz okazję uczestniczyć w super symulacji wyścigów żużlowych.

Najpierw należy wprowadzić wszelkie informacje początkowe. Następnie, po wystrzale, następuje start do wyścigu. Postaraj się jechać najszybciej jak tylko potrafisz. Pamiętaj jednak o specyfice żużla, prowadzenie motoru jest zupełnie inne niż na drodze. Należy w odpowiedni sposób zamykać i otwierać zakręty, kontrolować możliwość natychmiastowego przyspieszenia po wyjściu z wirażu.

Pamiętaj, żeby utrzymywać właściwy tor jazdy, nie popełniaj falstartów, ostrożnie operuj przepustnicą przy otwieraniu zakrętów.

WRESTLING SUPERSTARS

Według reklamy jest to najlepsza symulacja wrestlingu po tej stronie Atlantyku. I rzeczywiście, gra ta jest całkiem dobrze zrobioną symulacją walki na ringu. Przypomina ona nieco inną grę tego typu pt. WWF WRESTLEMANIA jednak jest od niej trochę trudniejsza. Mamy możliwość sterowania postaciami największych gwiazd tego sportu. Gracze posiadają całkiem pokaźny wybór ciosów. Oprócz zwykłych kopnięć czy uderzeń możemy też odbijać się od lin, wspinać się na nie i skakać na deski, siłować się (joystick lewo – prawo), rzucać przeciwnikiem. W sumie jest to kolejna dobra gra dla miłośników mocnych wrażeń.

Harti

Dystrybutor: Mirage

CODEMASTERS'90-93
Commodore kaseta
SPORTOWA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w tys. zawiera VAT
80%	70%	80%	165



Screeny, Commodore



SPLITTER

SPLITTER po polsku oznacza „roztłamywacz". Nie jest to raczej tytuł właściwy dla tej gry, bardziej by pasowało np. PUZZLE lub bardziej swojsko UKŁADANKA.

Czym jest ta gra? To właśnie typowa układanka, będąca klasyczną grą logiczną. Na początku komputer wyświetla obrazek, który następnie należy ułożyć z podsuwanych przez komputer elementów. Za pomocą joysticka można sobie wybrać element, który chcesz umieścić na planszy, wskazując go w specjalnie wydzielonym oknie. Oczywiście jest to uzależnione czasowo, z boku ekranu masz licznik, który w szybkim tempie zmierza do zera.

Każdy z elementów pokazuje się na dole ekranu, a za pomocą joysticka należy umieścić go we właściwym miejscu na ekranie. Jeżeli to się nie uda, dany kawałek wylatuje w powietrze, co zabiera trochę cennego czasu oraz niszczy część rysunku. Jeżeli w wydzielonym czasie uda się złożyć cały obrazek, to komputer pokazuje nowy, który znowu trzeba ułożyć.

Grę napisała polska grupa NEBULA, a wydała ją firma L.K. AVALON. To co warte jest pochwalenia w tej grze, to niewątpliwie jej czynnik rozwijający pamięć wzrokową. Aby ułożyć kilka obrazków trzeba naprawdę nieźle zaangażować szare komórki, aby wyrobić się w przepisowym czasie. Nie do



pogardzenia jest też grafika. Jak na Commodore 64 jest naprawdę niezła.

Orin

AVALON'94
Commodore 64 1
LOGICZNA
85% Grafika 75% Dźwięk 85% Miodność — Cena w tys. zawiera VAT









COSMIC SPACEHEAD

COSMIC SPACEHEAD ma dwie najważniejsze cechy przygodówek firmowanych przez CODEMASTERS: mózgu zbytnio wysilać nie trzeba, a jednak grę skończyć jest bardzo trudno. Dzieje się tak za sprawą dużej ilości fragmentów zręcznościowych, które swoją prostotą mogą doprowadzić do szału.

PLANETA LINOLEUM

Znajdujesz się w swoim rodzinnym miasteczku – LINO. Weź pieniążek i kartę teleportacyjną. Takich kart znajdziesz w grze jeszcze kilka. Służą one do przenoszenia się do miast, z których zostały wzięte. Po takiej podróży nasz bohater zdobywa jakieś dodatkowe zdolności na przykład więcej siły.

Udaj się do CAPE CARNIVAL. Wrzuć monetę do „jednorękiego bandyty", a wygrasz okrągłą sumkę. Porozmawiaj też z gościem w okienku. Nie masz niestety prawa jazdy, ale na pocieszenie otrzymasz balonik. Odwiedź teraz pocztę. Zrób sobie kilka zdjęć, kup kopertę i znaczek, wyrób paszport, a gotowy już list wrzuć do skrzynki. Pogadaj też z facetem siedzącym w biurze rzeczy znalezionych. Za śmieszny wygląd otrzymasz tylko książkę z dowcipami, a na przyrząd naprowadzający rakiety musisz jeszcze trochę poczekać.

Nie zaintrygowała cię ta maszyna stojąca przy drzwiach? Poświęć jednego linodolara, a dostaniesz... proch strzelniczy! Idź na południe, pokaż paszport i leć nad rzekę. Weź zmrożony cukier i udaj się do potworka (na prawo od miasteczka LINO). Daj mu balonik, który uniesie go do góry i zrobi przejście. Dalej napotkasz zimne jezioro. Gdyby je tak jeszcze trochę ochłodzić (np. zmrożonym cukrem), to zrobiłoby się lodowisko i można by bezpiecznie przejść na drugą stronę.

Z miast DODGEY i FORMICA zabierz karty teleportacyjne, a następnie wygraj kolejną kasę w CAPE CARNIVAL. Teraz przenieś się do DODGEY, weź zatyczkę do wanny i używając kolejnej karty udaj się do FORMICA CITY. Zauważ, że podczas tej podróży rozmnożyłeś się (???). No cóż, ten przykry wypadek trzeba jednak jakoś wykorzystać. Stań jednym osobnikiem na jednym przycisku, drugim na następnym i proszę – zapora sforsowana. W chwilę później twój sobowtór zniknie.

Wróć nad rzekę, zatkaj wannę, przepłyń na drugą stronę i weź deskę surfingową, idąc dalej w prawo dojdziesz do DODGEY od drugiej strony. Tym razem będzie tu stał jakiś typek, który oferuje ci lewe prawo jazdy. Ponieważ potrzebujesz czegoś takiego, kup jedno i leć nad morze. Przepłyń je na desce surfingowej.

Do LINOGRADU nie zostaniesz wpuszczony bez wizy. Zabierz więc tylko lont i wróć na swój brzeg, potem na pocztę. Tam już czeka na ciebie list. Jak wynika z jego treści, masz się udać do CAPE CARNIVAL. Zanim to jednak uczynisz, przenieś się skądś do LINO – będziesz świecił jak żaróweczka. Teraz możesz już wejść do tunelu, który prowadzi do LINOGRADU.

Kiedy już się tam znajdziesz, odwiedź najpierw jaskinie i weź zapałkę. Wróć na pocztę i jeszcze raz poproś o urządzenie naprowadzające. Ponieważ masz już wszystko co potrzebne do zrobienia bomby, otrzymasz ten przyrząd. Natychmiast przyłącz go do rakiety razem z lontem i prochem. Po odpaleniu rakieta rozwali ścianę, która do tej pory blokowała przejście. Znad rzeczki weź kartę teleportacyjną i wróć do CAPE CARNIVAL. Wygraj następne pieniądze, a potem spróbuj szczęścia w wyścigu o bezpłatną podróż na planetę DETROITICA. Z biletem autobusowym w ręku przenieś się teleportem do LINOGRADU.

Idź w prawo i przeskocz przepaść, a potem weź ostatnią już kartę i skorzystaj z niej bezzwłocznie. Od razu wskocz na piętro do sklepu i kup aparat fotograficzny, aby robić zdjęcia na Ziemi. Teraz możesz już iść do autobusu.

PLANETA DETROITICA

Gdy znajdziesz się w recepcji, przejdź przez drzwi z napisem „Tylko dla personelu". Idź jak najdalej możesz pomiędzy pracującymi maszynami. W końcu zostaniesz zestrzelony, ale wypadniesz na zewnątrz razem z kluczem do komputera. Użyj więc go natychmiast i wprowadź kod zatrzymujący pracę robotów. Teraz już bez przeszkód przejdź do generatora mocy, a potem w prawo.

Biegnij jak najszybciej do pokoju dla pracowników. Otwórz drzwi i wypuść uwięzioną kadrę robotniczą. W nagrodę jeden z nich poleci ci zmykać jego pojazdem kosmicznym. Pędź więc na parking, wsiadaj do gruchota i w drogę.

STACJA BENZYNOWA

Z powodu braku odpowiedniej waluty, nie możesz nabrać paliwa. Pieniądze chodzą (!!!) za drzwiami nr 1, ale daleka do nich droga. Najpierw z 4 weź drabinę, potem z 2 trampolinę, z 5 most, z 6 pompkę, a z 3 pudełko. Dopiero teraz możesz wziąć trochę forsy i zatankować. Z pełnym bakiem już bezpiecznie dotrzesz na Ziemię.

Bamse

CODEMASTERS'93
Commodore 1MB AMIGA 1 — **PC: VGA** 1
PRZYGODOWA
75% Grafika 75% Dźwięk 80% Miodność — 1 — Cena w tys. zawiera VAT



Przygody Wilczka...



... na dzikim Kosmosie, PC



KGB NEWS

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Commodore swoje, *a Amiga swoje*

Firma Commodore powstała w 1958 roku w Kanadzie. Na początku swojej działalności produkowała maszyny do pisania, kalkulatory i inny sprzęt biurowy.

Szefowie firmy szybko zorientowali się, iż w sferze biur potrzebna jest maszyna licząca o znacznie rozwiniętych możliwościach. Tak powstał jeden z pierwszych komputerów biurowych o nazwie PET (Personal Electronic Transactor, zdjęcie na str. 48), który w tamtych czasach doskonale się sprzedawał. Potem przyszła pora na VIC – jeden z pierwszych komputerów domowych, a parę lat później na C64, który był pierwszym komputerem domowym z prawdziwego zdarzenia. C64 produkowany był nawet po zastopowaniu linii Commodore, a to dzięki licencji sprzedanej skośnookim.

Następnym krokiem Commodore była próba wprowadzenia na rynek komputera C+4, jako następcy C64. Komputer ten jednak o mały włos nie doprowadził Commodore do ruiny.

W 1986 roku Commodore kupił od mało znanej firmy projekt AMIGI. Szybko wypuszczono model Amiga 1000 z 256 KB RAM, początkowo na rynek amerykański.

czytaj na str. 12



rys. Marcin KACPER Kacprzak

INTEL OUTSIDE PARTY

11 i 12 sierpnia w klubie STODOŁA w Warszawie odbywał się kolejny ogólnopolski zlot użytkowników komputerów AMiGA, pod nazwą INTEL OUTSIDE PARTY I. Organizatorami były grupy MYSTiC i UNiON. Party trwało NON-STOP od czwartku rano do piątku po południu.

Przybyło ponad czterystu użytkowników AMiGi z całej Polski. Na party odbyło się kilka konkursów, np. DEMO COMPO, GRAFiX COMPO, MUSiC COMPO. Najlepszy poziom prezentował konkurs grafik, na który zostały zgłoszone naprawdę znakomite prace.

Pod względem organizacyjnym party było przygotowane niemal wzorowo. Klub Stodoła zapewnił bar z piwem i gorącymi posiłkami, miejsce do spania dla zmęczonych i dobre nagłośnienie sali. Na dwóch telebeamach wyświetlane były informacje, terminy konkursów i animacje stworzone oczywiście na komputerach AMiGA.

relacja naszych reporterów na str. 13



W NUMERZE

W SECRET SERVICE opisywane były dotąd następujące gry na Amigę:

TYTUŁ GRY	numer SS	uwagi
1869	10	+
688 Attack Sub	13	+
A-10 Tank Killer	7	+
A-Train	6	+
Alcatraz	6	+
Alien Breed 2	15	+AGA
Ancient Art of War in the Skies	2	+
Another World	1	+
AV8B Harrier Assault	12	+
Beneath a Steel Sky	13	+
Birds of Prey	4	+
Black Crypt	12	+
Blob	8	+
Blue and Gray	10	+
Body Blows	6	+
Body Blows Galactic	13	+
Bubba'n'Stix	12	+
Buggy Boy	11	+
Cadaver	9	–
Cannon Fodder	11	+
Castle of Dr. Brain	1	+
Castles 2	4	+AGA
Civilization	3	+AGA
Combat Air Patrol	12	+
Cruise for the Corpse	8	?
Crystal Kingdom Dizzy	8	+
Curse of Enchantia	13	+
Darkseed	10	?
Deneros	8	+
Dizzy–Prince of Yolkfolk	6	+
Dune	13	+
Dune 2	9	+
Dyna Blaster	7	+
Entity	12	–
Epic	15	+
Fantasy World Dizzy	4	+
Fire & Ice	10	+
Flashback	4	+
Formula One	7	+
Frontier	12	+
Fury of the Furries	12	+
Future Wars	4	+
Gear Works	13	+
Global Domination	11	+
Global Effect	4	+
Goblins 3	10	+
Gods	13	?
Golden Axe	11	+
Gunship	1	+
Gunship 2000	5	+
Hare Raising Havoc	1	+
Harpoon	9	+
Heart of China	8	+
Heimdall	10	–
Hired Guns	15	+
History Line	2	+
Home Alone	1	?
Indiana Jones 4	1	+
Indianapolis 500	14	+
Innocent Until Caught	10	+
James Pond 2	7	AGA
Jurasic Park	8	+AGA
King Maker	12	+
King's Quest 6	4	+
Knightmare	8	?
Kult	6	?
Kwik Snax Dizzy	7	+
Kyrandia	6	+
Lamborghini	13	+
Laser Squad	8	?
Leisure Suit Larry	3	+
Lemmings 2	2	+
Lethal Weapon	2	+
Lothar Matthaus	15	+
Lotus 3	9	–
Lure of the Temptress	5	+
Łowca – ostatnie starcie	10	+
Magic Pockets	13	+
Metal Mutant	3	–
Millenium	6	+
Moonstone	1	+
Mortal Kombat	12	+
Nicky Boom	13	+
Patrizier	8	+
Perfect General	2	+
Pinball Dreams	13	AGA
Rampart	12	+
Rise of the Dragon	6	+
Robocop 3	8	AGA
Rome AD 92	4	+
Secret of Monkey Island 2	15	+
Sensible Soccer	9	+
Settlers	11	+
Sherman M4	14	+
Sim City	11	+
Simon the Sorcerer	11	+AGA
Sink or Swim	14	+
Skidmarks	14	+AGA
Space Crusade	10	?
Space Hulk	12	+
Space Quest	3	+
Street Fighter 2	6	+
Strike Fleet	14	+
Stunt Car Racer	13	+
Stunts	4	+
Supremacy	11	–
Swiv	11	–
Syndicate	4, 5	+AGA
The Big 100	13	(90%)
The Lost Vikings	9	+
Utopia	14	+
Vikings	5	+
Wax Works	7	–
Willy Beamish	1	+
Wings of Fury	6	?

Legenda:
+ podstawowa wersja gry działa na A1200
– nie działa na A1200
AGA – dostępna jest specjalna wersja A1200
? nie wiadomo, czy można tę grę uruchomić na A1200. Na konkretnych egzemplarzach A1200 sytuacja może być nieco inna.

Produkt ten nie wywołał jednak większej sensacji z powodu zamkniętej architektury. Dopiero w 1987 roku została wypuszczona Amiga 500 – komputer pomyślany jako domowy, oraz Amiga 2000 (MC68000) i 2500 (MC68020, MC68030), które zostały w pełni profesjonalnymi maszynami o otwartej architekturze. Amiga 500 dzięki swoim osiągom graficznym i muzycznym, sporej pamięci (512 KB) oraz niskiej cenie, robiła niesamowicie szybką karierę.

Czasy były dobre, o recesji nikt wtedy nie myślał. Commodore po uzbieraniu odpowiednich funduszy uruchomiła linię produkcyjną komputerów Commodore PC, nie przewidziano jednak, iż rynek PC zostanie szybko opanowany przez tańsze składaki z Tajwanu czy Tajlandii. Sprzedaż szła najpierw dość dobrze (w 1991 roku Commodore PC posiadał 12% produkcji rynkowej PC w Europie), a potem wręcz fatalnie, firma jednak nie dawała za wygraną pchając fundusze w rynek PC.

W międzyczasie doszło do posunięć w dziale Amigi. Wypuszczono A500+ jako lepszy komputer w starej obudowie, to jednak nie podziałało na kupujących. W roku 1990 wypuszczono więc przyszłościowy model o symbolu A600, popełniając przy tym parę błędów, jak np: obcięcie klawiatury numerycznej, którą uznano za zbędną, dodano za to złacze kart krzemowych PCMCIA. Błędu klawiatury nie popełniono natomiast w droższych modelach A3000/3000UX/3000T, które uzyskały bardzo wysokie noty w piśmie dla PC – miesięczniku BYTE. Przez inne gazety model A3000 ochrzczony został nazwą rewolucyjnego i przyszłościowego w dziedzinie multimedia.

Jeszcze wcześniej Commodore przewidując spopularyzowanie CD-ROM jako nośnika informacji wypuścił model CDTV (komputer multimedialny) wyposażony w czytnik płyt kompaktowych. Chodziło o integrację możliwości przetwarzania danych takich jak mowa, dźwięk, grafika i video. Niestety, posunięcie to, jak zwykle nie wsparte odpowiednią kampanią reklamową zakończyło się klęską – zainteresowanie wśród kupujących było nikłe, a cena ACDTV spadła prawie dwukrotnie.

Wtedy przyszło najgorsze – recesja, która uderzyła w drobnych ciułaczy. Mieli oni zachwiany tok myślenia, a to dzięki Commodore, który co roku raczył swoich potencjalnych klientów coraz to nowszymi modelami, obiecując iż ten właśnie będzie ostatni. Ogłupieni klienci nie kupowali nowych komputerów tylko czekali na to, co też firma wymyśli za rok. Zyski zaczęły maleć, szybko więc usprawniono firmę Commodore dzieląc ją na piony wewnętrzne: komputerów osobistych, sieci komputerowych, komputerów domowych oraz pion komputerów Amiga.

Żarty się skończyły, kiedy recesja okazała się największą od czasów zakończenia II Wojny Światowej. Commodore przejrzał na oczy i szybko pozbył się linii komputerów PC, zaś serwis i licencje na ich produkcję sprzedał firmie ACER. Koszty sprzedaży nie pokryły jednak kosztów zainwestowanych do tej pory w linię PC – trzeba się było jednak ratować. Z pomocą przyszedł Commodore UK (z Wielkiej Brytanii) – to tu w dziale badań w West Chester wyszły na światło dzienne i do hal produkcyjnych nowe maszyny: Amiga 1200 oraz Amiga 4000/30, które sprzedawały się doskonale. Rozwinięto więc produkcję poszerzając ją o ofertę Amigi 4000/40 oraz CD32. Komputery te mają doskonałe możliwości graficzne (kości AGA), nie zostały jednak wyposażone w nowe układy 16-bitowego dźwięku (DSP).

Dla Amigi powstała wtedy nowa konkurencja, którą był ATARI FALCON o znacznie lepszych osiągach. Rynek jak i marketing jednak zawiodły i Falcon powoli przestał być produkowany.

A co z Amigą? A1200, A4000 oraz CD32 zdobywały Europę i inne kontynenty. Temu ostatniemu jednak nie udało się zdobyć Ameryki (uderza 3DO), ani rynków dalekowschodnich (tam rządzą NINTENDO oraz SEGA CD). Marketing Commodore po raz kolejny zawiódł, dlaczego – bo go nigdy nie było. Szefowie firmy nigdy nie przywiązywali uwagi do reklamy Amigi, mieli nadzieję jechać na autorytecie komputerów oraz wierności klientów. Wierzyciele jednak pamiętali o firmie i zaczęli zgłaszać się po pieniądze. Commodore ogłosił plany restrukturyzacji przedsiębiorstwa, ograniczeń wydatków itd. Było już jednak za późno – dnia 29 kwietnia 1994 roku ogłosił upadłość ratując tym samym swój majątek i plany konstrukcyjne przed przejęciem przez wierzycieli i pozostawiając sobie swobodę wyboru przyszłego nabywcy firmy. Na stołach kreślarskich Commodore pozostały nie ukończone układy DSP oraz nowe chipy graficzne AAA, wiadomo też, iż ukończony został czytnik CD dla A1200. Nie zdążono jednak z wdrożeniem go do produkcji. Prawie natychmiast stanęła fabryka na Filipinach, zapasy jednak wystarczą jeszcze na długo.

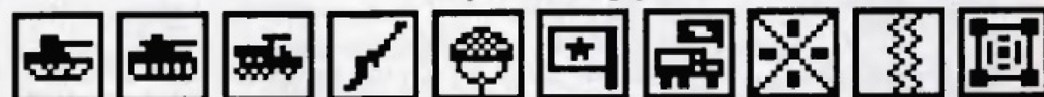
Zadajmy sobie pytanie: kto jest zainteresowany kupnem Commodore, czy też produkowanych przez niego podzespołów? Przed nami stają trzy firmy: SONY, niemiecki BEATE USHE oraz koreański SAMSUNG. SONY ma mocną pozycję na rynku elektroniki, wspomagał konstruowanie i dostarczał części do CD32, nie jest jednak zainteresowany kupnem. Znany niemiecki koncern działający w przemyśle porno – BEATE USHE (powiązany i współpracujący z SAMSUNGIEM) jest zainteresowany Commodore, a dokładniej chipami graficznymi, które pomogłyby zrealizować fantastyczny projekt o nazwie CYBERSEX. No i w końcu najbardziej poważny kontrahent – SAMSUNG (Commodore posiadało około 51% pakietu akcji tej firmy). Firma ta nie jest nowicjuszem w dziedzinie elektroniki użytkowej i komputerów. Nie wiem czy wiecie, ale to właśnie SAMSUNG pracował przy konstrukcji konsoli 3DO, czy też CD-i produkowanej przez PHILIPSA. Jeżeli Commodore zostanie kupiony przez SAMSUNGA, to może to oznaczać kilka bardziej przemyślanych rzeczy jak np: poprawienie marketingu AMIGI, czy też jej klonowanie.

Na koniec muszę przyznać (nie jestem okrutny), iż cieszę się z bankructwa Commodore, ponieważ trudno by było wyobrazić sobie tak durny i nieprzemyślany sposób sprzedaży tak dobrych komputerów, jakimi jest seria AMIGI. Większość Amigowców komentuje upadek Commodore następująco; COMMODORE IS DEAD – LONG LIVE AMIGA!

Marcin Gutkiewicz

DESERT RATS i VULCAN

ikony sterowania grą



czołgi	czołgi Churchilla	piechota zmotoryzowana	piechota	spadochroniarze	HQ	zmotoryzowana HQ	jednostka niezidentyfikowana	jednostka okopana	jednostka ufortyfikowana

INTEL OUTSIDE PARTY

c.d. ze str. 11

W przerwach między głównymi konkursami organizatorzy przeprowadzili kilka pomniejszych konkursów, np. COLA COMPO (kto szybciej wypije litr Coli), KLATA COMPO (walki panów na gołe klaty), czy też SCREAM COMPO (kto głośniej wykrzyknie YABBA-DAB-BA-DOOO). Po konkursie DEMO COMPO wystąpił polski zespół techno JAM ROSE, który rozgrzał uczestników i porwał ich do tańca. Podczas ostatniej piosenki wystąpiła zaplanowana przez organizatorów niespodzianka: STRIP-TEASE w wykonaniu GiNY. Potem przez całą noc aż do rana na telebeamach puszczane były horrory.

— — —

Udało nam się porozmawiać z jednym z głównych organizatorów PARTY, Mr ROOTEM z grupy UNiON.

SS: Jesteś jednym z głównych organizatorów PARTY, skądinąd nam wiadomo, że PARTY było zapowiadane już dawno, ostateczny termin dopiero został poznany ok. 2 tygodnie temu. Co było tego powodem?

MrR: Pomysł PARTY wpadł nam tuż po CEBiCIE, z ideą wyszedł współorganizator – EASY RiDER, natomiast co do terminu to klub STODOŁA miał w tym czasie organizować inne imprezy. Oczywiście rozpowszechniliśmy pewne informacje, które można było potwierdzić tylko dokładną datą.

SS: Czy trudno było zorganizować sponsorów?

MrR: Zajęło nam to około tygodnia, jednak udało się nam to zrobić, czego efektem jest właśnie to PARTY.

SS: Skąd nazwa INTEL OUTSiDE ?

MrR: Nas jako AMiGOWCÓW nieco irytuje wszechobecna obecność PeCetów, więc staramy się trochę uprzykrzyć życie kloniarzom...

SS: Czy możliwe byłoby zorganizowanie w przyszłości PARTY multikomputerowego, np. C64, AMiGA i PECET, jest to ostatnio bardzo popularne na Zachodzie?

MrR: Jak najbardziej, nikt nie ma nic przeciw temu nawet z racji tego, że na takie party może ściągnąć trochę ludzi z Zachodu, a sama AMiGA i scena AMiGOWA nie czyni tego zlotu wystarczająco popularnym. Zresztą mamy plany aby w przyszłym roku zorganizować jeszcze większe i wspanialsze PARTY.

SS: Co sądzisz o poziomie prac?

MrR: Produkcje nie są aż tak dobre jak na poprzednim, ale nie są złe i kilka DEMEK spokojnie moglibyśmy pokazać na jakimś zachodnim zlocie.

SS: Co sądzisz o polskiej scenie i jej przyszłości?

MrR: Jestem pozytywnie zdumiony widząc tyle nowych grup i cieszę się, że coraz więcej ludzi stara się coś samemu stworzyć, a nie tylko ogląda cudze dema. Co do przyszłości to myślę, że za kilka lat każdy będzie mniej lub więcej związany ze sceną.

SS: Jaki jest twój stosunek, jako muzyka, do karty GRAViS ULTRASOUND i 32-kanałowych modułów?

MrR: EXTRA! Słuchałem modułków – to szczena opada. Oczywiście nie należy dyskredytować tu AMiGI, gdyż ludzie na tych marnych 4 kanałkach potrafią robić naprawdę niesamowite rzeczy, ale na ogół oczekują już trochę więcej i bardzo byśmy chcieli, aby taki sprzęt i oprogramowanie były dostępne na AMiDZE.

SS: Czy myślisz że kiedyś AMiGOWA i PECETOWA scena w Polsce wreszcie się połączą tak jak jest obecnie na całym świecie?

MrR: Tak, będzie to możliwe gdy PECETOWCY przestaną myśleć że ich komputer jest najlepszy do każdej rzeczy, gdy okażą trochę szacunku AMiDZE i odwrotnie.

SS: Dziękujemy za rozmowę.

— — —

Podsumowując, INTEL OUTSIDE PARTY I było udaną imprezą (poszło krzeseł za 7.000.000) jednoczącą posiadaczy komputerów i dającą im możliwość zaprezentowania swojej twórczości szerszemu gronu. Z niecierpliwością czekamy na kolejne party, na którym (miejmy nadzieję) obejrzymy kilka kolejnych udanych prac, które będą mogły reprezentować nas na światowej scenie.

MarT & Kola / KTS



rys. Aleksander ACS Rokicki

TANKS!

spojrzenie z drugiej strony frontu

TANKS! Wargame Construction Set 2, nawiązują tytułem do stareńkiego, acz niedawno opisanego w SS'14 Wargame Construction Set z Atari XL i C-64. Gry te są do siebie tak podobne jak strzała z łuku do rakiety. O wiele więcej podobieństw zachodzi już między TANKS, a KampfGruppe Guderian (Atari XL). Patrząc na nie okiem krytyka, widać olbrzymi postęp w grafice i dźwiękach, zupełnie znikomy w zakresie sensu gry.

Stwierdzić trzeba jasno: TANKS to wspaniała zabawa, może nawet miejscami pouczająca. Rozmiar popełnionych w niej błędów stanowczo dyskwalifikuje ją jednak jako symulację pola walki. Wystarczy tylko spojrzeć na listę płac, programista i projektant to ta sama osoba! Do zrobienia dobrej gry trzeba nie tylko dobrze programować, ale znać się też na technice, taktyce, historii, psychologii, topografii itd. Na jedną osobę to trochę za dużo.

1) MORALE. Amerykanie jak zwykle nie rozumieją znaczenia tego słowa. W grze TANKS współczynnik morale określa celność strzelania. Paranoja. Celność strzelania to WYSZKOLENIE, natomiast morale określa, brutalnie mówiąc, w którym momencie faceci zaczną wiać.

2) PPK. Przeciwpancerne pociski kierowane są w tej grze bronią z piekła rodem. Celność 90% na całym zasięgu czyni wrażenie. Nie jest to jednak zgodne z prawdą.

PPK mogą być sterowane przewodowo, radiem lub wiązką laserową. Te pierwsze stosowano np. w Wojnie Izraelsko-Arabskiej. Gdy jakiś nawiedzony Arab odpalał swojego Saggera (PPK Malutka), izraelski dowódca czołgu zapamiętywał miejsce wystrzelenia (kupa dymu), następnie załoga jadła spokojnie koszerne śniadanie, potem ładowano do koszernej armaty koszerny odłamkowy i rozmieniano niekoszernego Araba na drobne. A pozbawiony sterowania PPK leciał na spotkanie z Mahometem.

W chwili obecnej także PPK sterowane radiem (np. Swingfire) zalicza się już do przestarzałych, ze względu na intensywną walkę radioelektroniczną i łatwość zagłuszenia sygnału sterującego. Nawet jednak przeciwko najnowszym PPK sterowanym laserowo, o dużej prędkości lotu, czołgi nie są bez szans. Współczesny czołg wyposażony jest bowiem w urządzenie ostrzegające o opromieniowaniu laserem. Daje to czas na odpalenie granatów dymnych, dodanie gazu i schowanie się za jakąś przeszkodę.

3) Radzieckie PPK. W grze można znaleźć jedynie AT-3 Sagger (PPK Malutka) i AT-4 Spigot (PPK Fagot). W tej chwili, używane są już znacznie nowsze PPK, np. na BMP-1 używany jest AT-5 (PPK Konkurs) a na BMP-3 już AT-10! (PPK Bastion). Jak widać nieważna rzeczywistość, ważne by Amerykanie wygrali.

4) Radzieckie czołgi. Widać wyraźnie, iż według autora gry, jest to złom, który nie wiadomo po co jeździ. Prędkość naszych tanków nie zawsze zgadza się z rzeczywistą, ale już zupełnie z sufitu wzięto ich zapas amunicji. Zobaczmy, Abrams przewozi 40 naboi, T-72 39 naboi, a T-80 42 naboje do armaty. Tymczasem parametr Ammo dla Abramsa wynosi 7 a dla ruskich 5! Czyżby Amerykanie szacowali, że 30-40% amunicji radzieckiej to niewypały??

5) O wiele bardziej stresującym błędem jest całkowite pominięcie faktu, iż część czołgów radzieckich jest przystosowana do wystrzeliwania z armaty przeciwpancernych pocisków kierowanych! T-64B, część T-72 i T-80 przystosowana jest do odpalania PPK Kobra (ster. radiem, zasięg 4000 m, przebija do 800 mm typowej stali), T-80U przystosowano do odpalania PPK Swir (ster. laserem, zasięg 4000 m, przebija 650 mm typowej stali), a zmodernizowane T-55 (wer. AM) do odpalania PPK Bastion (ster. laserem, zasięg 4000 m, przebija 550 mm).

— — —

Prawdopodobnie gra budowana była dla odtworzenia walk z II Wojny Światowej. Tam sprawdza się dość dobrze. Jednakże dla nowszych czasów niezbyt. Autor nie zauważył chyba, że współcześnie czołg może strzelać w czasie jazdy, bez zatrzymywania się! A jeśli przyjęto, że czołgi strzelają z postoju to czołgi radzieckie nie powinny dużo odstawać celnością od zachodnich! Śmieszą takie sytuacje, gdy od jednego pocisku ginie cała drużyna piechoty (ok. 10 facetów). Denerwuje, gdy po trafieniu jakiegoś BWP ginie także przewożony desant (obecnie BWP konstruuje się specjalnie tak by żołnierze desantu przeżyli zniszczenie wozu). Dziwne jest także, że gra uwzględnia tylko trafienia kończące się zniszczeniem czołgu. Proza pola walki jest banalna: po trafieniu pociskiem w przód wieży lub kadłuba, czołg traci urządzenia celownicze i musi się wycofać!

Trudno oprzeć się wrażeniu, że gra ma być peanem na cześć Abramsa M1A1. Aby podnieść swój ukochany czołg na odpowiednio wysoki piedestał, autor nie zawahał się sfalszować danych jego konkurentów, czy wręcz nie zauważać istnienia niektórych (np. francuskiego czołgu Leclerc). Szczególnie blado wypadają w grze czołgi byłego ZSRR. Jak porównasz w opcji Equipment, Abramsa z T-72 okazuje się, że ten ostatni może Abramsowi skoczyć...., a specjaliści szacują, iż z 1000 metrów pocisk z T-72 może już przebić czołowy pancerz M1A1 (w grze 1000 m to ok. 2 hexy), szacunki te powstały po wojnie z Irakiem, a na pewno nie sprzedaliśmy tam tych najlepszych! W chwili obecnej czołgi ex-radzieckie są faktycznie przestarzałe, a szczególnie słabe w działaniach nocnych, ale projektant gry zrobił je jeszcze słabsze niż są. Zapewne w celu poprawy własnego samopoczucia.

Tankist iz krasnoj armii

Witia Krugłoj



- 1– 6 i 11–16 – sztuczki
- A – SCENARIO ENVIRONMENT – parametry scenariusza
- B – SCENARIO REPORT – informacje dotyczące aktualnej gry: opcje, wyniki itp.
- C – UNDO
- D – pokazuje na mapie siatkę heksów
- E – wyświetla duże sylwetki jednostek
- F – pokazuje mapę bez jednostek (sam teren)
- G – zmniejszenie skali mapy

EDITOR

- A,C,G – j.w.
- B – zmiana trybu pracy edytora
- D – automatyczne wypełnianie
- E – automatyczne wygładzanie konturów
- F – automatyczne układanie wybranego rodzaju terenu między wybranymi punktami

Na początek o orientacji: prawy górny róg ekranu to północ w opisie, lewy górny to zachód itd.

ULTIMA 8 zawiera wiele elementów zręcznościowych. Trzeba będzie skakać po występach skalnych i platformach. Skoki niestety często należy wykonywać z idealną dokładnością. Konieczne jest zatem BARDZO częste nagrywanie gry na dysk, mimo, że ten proces trwa około minuty.

Z większością potworów nie trzeba i wręcz nie należy walczyć. Poruszaj się biegiem, nie wdając się w zbędne awantury. Jeszcze bardzo ważna informacja: niekiedy zdołasz uwolnić się od czekającej na ciebie brygady przeciwników poprzez wycofanie się i ponowny powrót w to samo miejsce – już ich tam nie będzie! To się bardzo przydaje.

Złodziejstwo, mimo że naganne moralnie, jest w przypadku tej gry wskazane. W Tenebrae penetruj wszystkie domy, skrzętnie przeszukując jasnobrązowe miski, beczki, szkatuły i kufry. Gdy właściciel znajduje się w tym samym pokoju, złodziejski proceder nie ujdzie na sucho – błyskawicznie zostanie zawezwany pilnujący miejskiego porządku mag, który po krótkim przesłuchaniu wypruje z ciebie wnętrzności. Ale gdy właściciel przebywa w innej części domu albo jeśli w ogóle jest nieobecny, wtedy bierz wszystko. Kowala na przykład obrabowuje się śpiąc w drugim pokoju aż do momentu, gdy właściciel wyjdzie z domostwa.

W większości domów znajdują się przełączniki (switch), umieszczone na ścianach. Uruchamiają one tajne przejścia, lecz czasami potrzeba nielicho wysilić wzrok, żeby je dojrzeć. Sporo kluczy do kufrów ukrytych jest też pod leżącymi na stołach przedmiotami.

Wszystkie ważniejsze budowle posiadają żółte wywieszki (PLAQUE) z oznaczeniami.

Konwersując z postaciami wykorzystuj wszystkie możliwe dialogi. Jeśli chcesz się wczuć w bajeczny klimat tej gry, czytaj znalezione książki opowiadające o historii Paganu.

Żeby otworzyć drzwi kluczem posiadanym w inwentarzu (klawisz I) trzeba lewym przyciskiem myszy dwukrotnie na nim kliknąć a następnie wskazać drzwi. Potem dwukrotnie kliknięcie na drzwiach załatwi sprawę.

Warto w centrum Tenebrae zrobić sobie magazyn przedmiotów i znosić tu wszystkie składniki czarów, napoje, bronie.

CZARY

Możliwość stosowania czarów Nekromantów pojawia się chronologicznie najwcześniej w grze. Sposób ich przygotowania nie jest trudny. Potrzebne będą jedynie KEY OF CARETAKER oraz mieszek (SACK), w którym umieszcza się składniki. Następnie trzeba KEY OF CARETAKER dwukrotnie kliknąć na mieszku, by mieć gotowy czar. Ze składnikami jest kłopot, nie zawsze ma się ich tyle, ile potrzeba. Sporo znajdziesz u Vividosa, także w zachodniej części Tenebrae. Ale gdy dotrzesz do Kamiennej Zatoki, będziesz mógł wyprodukować sobie czarów, ile dusza zapragnie. Wszystkie składniki są tam dostępne na miejscu.

PAGAN

ULTIMA 8 jest grą wspaniałą, z pewnością godną szerszego polecenia. Dlatego przedstawiam suplement do opisu, zapoznający początkujących z tym wszystkim, co pozwoli przeżyć w pełnym niebezpieczeństw Paganie. Oczywiście nic nie zaszkodzi, jeśli stare wygi też rzucą okiem na poniższy tekst.

CALL QUAKE (blackmoor, blood, bone shards, wood). Ziemia zaczyna drżeć w posadach, ale wymiernych efektów tej działalności w zasadzie brak.

CREATE GOLEM (blackmoor, blood, bone shards, dirt, wood). Czaru trzeba użyć na brązowych pokładach błota, zrodzony zostaje kolos, będący w stanie otwierać drzwi a także usuwać przeszkody. Uważaj jednak na niego, bo zwierzę jest głupie i potrafi tratować.

DEATH SPEAK (blood, bone shards). Potrzebny do rozmowy z Nekromantami.

GRANT PEACE (blackmoor, executioner's hood). Bezlitośnie pacyfikuje wszystkich znajdujących się w pobliżu umarłych. Zawsze warto mieć przy sobie choć jeden egzemplarz Grant Peace.

MASK OF DEATH (executioner's hood, wood). Pozoruje śmierć rzucającego ten czar; mało przydatny.

OPEN GROUND (blackmoor, blood). Przydaje się w grze trzykrotnie, dokładne instrukcje w opisie.

ROCK FLESH (dirt, wood). Rzucający czar staje się twardy jak skała. Godzien stosowania tylko w jednym miejscu.

SUMMON DEAD (blood, bone shards, wood). Przywołuje na ziemię wojownika, który na twój rozkaz atakuje przeciwników. Wojownik po tym jak załatwi sprawę z przeciwnikami, zabiera się za ciebie. Dlatego – uwaga.

WITHSTAND DEATH (blackmoor, dirt, wood). Pozwala jeden jedyny raz powrócić zza grobu.

———

Gdy dotrzesz na wyspę Argentrock, po wizycie u Theurgistów zdobędziesz możliwość używania zaklęć Tytana wiatru Stratosa. Są to głównie czary ułatwiające przemieszczanie, oraz regenerację sił. Po oddaniu Korickowi bryl srebra dostaniesz propozycję przygotowania ośmiu z nich. Nie przejmuj się, że komal będzie nazywał je inaczej (chain, pointing hand itd). Po uaktywnieniu fokusów na Ołtarzu zaklęcia nabędą prawdziwych nazw. Warto sporządzić wszystkie osiem zaklęć. Natomiast, posiadanie niżej podanych jest po prostu konieczne do skończenia gry.

AERIAL SERVANT – pozwala przyciągnąć w pobliże obiekt znajdujący się poza zasięgiem rąk Avatara.

AIR WALK – skok Avatara ulega wydłużeniu. Otrzymuje się to zaklęcie później, od Stratosa.

FADE FROM SIGHT – daje niewidzialność aż do ponownego użycia tego zaklęcia. Niemal niezbędny w Fortecy Obsidian.

HEAR TRUTH – rzucający te zaklęcie czyta w myślach rozmówcy.

REVEAL – rozproszenie magii, okrywającej swym pierścieniem jakiś przedmiot.

RESTORATION – przywraca siły witalne, możliwy do stosowania zarówno na sobie jak i na innych.

———

Po wizycie u czarowników w Turnii Demona, dochodzi możliwość przygotowywania nowych czarów. Do ich wykonania potrzebny jest pentagram, zapas czerwonych i czarnych świec, fokus oraz oczywiście odpowiednie składniki. Fokusem nazywa się różdżkę, pręt albo znak magiczny, który trzeba umieścić w centrum pentagramu. Natomiast orientacja na pentagramie jest następująca: wierzchołek położony na dole ekranu to Aphelion, na lewo od niego znajduje się Mesostel Ze, zaś wierzchołek na prawo do Apheliona nazywa się Mesostel Pa. Dwa pozostałe wierzchołki to (od lewej) Perivolcan Ze i Perivolcan Pa.

Po rozmieszczeniu czerwonych świec w odpowiednich wierzchołkach pentagramu (w pozostałych muszą znajdować się czarne) rozmieszcza się składniki we wskazanych miejscach. Potem wystarczy zapalić świece i dwukrotnie kliknąć na pentagramie. Avatar uklęknie wypowiadając zaklęcie. Jeżeli wtedy powie: „something's wrong", oznacza to, że składniki nie są ułożone dokładnie. Jeśli nie chce w ogóle klęknąć, jawny to znak, że źle dobrane zostały albo świece albo składniki.

Ten fragment rozgrywki jest bardzo nieprzyjemny. Składniki muszą leżeć na pentagramie we właściwym położeniu co do pixela. Podczas pierwszej wizyty u Bane można podpatrzeć, jak przynajmniej część z nich powinna być umiejscowiona. Lecz mimo tego pobawisz się przy tym dłuższy czas.

Podaję tylko najważniejsze czary z tej serii. Będą one potrzebne bezpośrednio, dlatego warto mieć gotowy przepis przed oczami. Poza tym wszystkie recepty znajdziesz w Hall of Sorcerers.

ARMOR OF FLAMES – czerwone świece na obu Perivolcanach i na Mesostelu Ze. Obsidian przy obu Perivolcanach, brimstone przy Mesostelu Ze, iron przy Aphelionie, ash przy Mesostelu Pa.

BANISH DAEMON – tylko jedna czarna świeca – na Mesostelu Pa. Iron przy obu Perivolcanach, pumice przy Mesostelu Ze, deamon bone przy Aphelionie, ash przy Mesostelu Pa.

ENDURE HEAT – czerwone świece na obu Perivolcanach. Obsidian przy obu Perivolcanach, iron przy Aphelionie.

EXTINGUISH – wszystkie świece czarne. Pumice przy obu Perivolcanach oraz przy Aphelionie.

FLAME BOLT – czerwone świece na Perivolcanie Ze, Aphelionie oraz na Mesostelu Pa. Pumice przy Perivolcanie Ze, iron przy Mesostelu Ze i ash przy Mesostelu Pa.

FLASH – czerwone świece na obu Perivocanach oraz na Aphelionie. Ash przy obu Mesostelach. Pumice przy Aphelionie.

INNE OBIEKTY MAGICZNE

W wielu skrzyniach znajdziesz pergaminy z zaklęciami. Tak naprawdę przydaje się tylko niewidzialność. Po co na przykład scroll TRAP DESTRUCTION, jeśli po wybuchu kufra i utracie połowy energii, można mając karimatę w mig zregenerować siły?

FIRE GEM to rodzaj „grantu". Klika się dwukrotnie na tym artefakcie, by potem pulsujący już obiekt rzucić pod nogi przeciwnika. Zaś CHAOS GEM po uaktywnieniu rozpada się na kilka FIRE GEM i te za chwilę eksplodują.

Ogniste dyski to także miotana broń wybuchowa. Dość łatwe w użyciu, stanowią spore zagrożenie dla przeciwnika.

JEST TOKSYCZNIE...

...czyli poradnik małego konowała. Opisane w nim specyfiki pomogą nawet tym, których stan me-

dycyna konwencjonalna dawno już uznała za beznadziejny.

Żółty – leczy rany, ale w nieznaczny sposób.

Czerwony – powoduje całkowite uzdrowienie, ale uwaga: użyty w momencie posiadania pełnego słupka energii, czyni ubytek na zdrowiu!

Czarny – daje niewidzialność, działa jednak krótko.

Zielony – Avatar doznaje ataku szału; niewart stosowania.

Pomarańczowy – uzupełnia Mana, czyli zdolność do rzucania czarów.

Niebieski – powoduje drzemkę.

Purpurowy – dodaje sił podczas walki; drugi najważniejszy obok napoju czerwonego.

ODPOCZYNEK I UPŁYW CZASU

Już na początku gry znajdujesz karimatę (BEDROLL), która umożliwia odpoczynek w dowolnym momencie podróży. Warunkiem koniecznym i wystarczającym jest, by w pobliżu nie znajdowali się wrogowie. Żeby wyleczyć wszystkie rany, wystarcza odpoczynek trwający jedną jednostkę czasu. Mieszkańcy Paganu podzielili swój dzień na sześć pór: Blodwatch, Firstebb, DayTide, Threemoons, Lastebb i Eventide. Która pora jest aktualnie, można sprawdzić poprzez dwukrotne kliknięcie na stojącym w prawie każdym domu brązowym zegarze. W grze ma to bezpośrednie znaczenie tylko raz, gdy Aramina umawia się z tobą do Bloodwatch. Na przykład, gdy sprawdzisz, że jest Threemoons, wystarczy przespać się trzy jednostki czasu i już będzie Bloodwatch. Wtedy zastaniesz dziewczynę w jej domu.

WALKA

Klikając dwukrotnie kursorem na Avatarze otrzymuje się wgląd w stan odzienia bohatera. Można przemieścić jakąś część ekwipunku pomiędzy tym oknem a inwentarzem. Ciężar przedmiotów i elementów uzbrojenia liczony jest łącznie (wskaźnik WEIGHT). Oczywiście istnieje limit, ograniczający maksymalny ciężar, który możesz dźwigać. Na początku rozgrywki jest to około 30 jednostek, z biegiem akcji zwiększa się. O tym, gdzie zdobywać jaką broń przeczytacie już w opisie.

Po wciśnięciu klawisza C Avatar dobywa oręża. Bronią białą można zadawać dwa różne ciosy (podwójne kliknięcie lewym lub prawym przyciskiem myszy), a także blokować uderzenia przeciwnka (lewy przycisk). Szybki obót w tył wykonuje się też lewym przyciskiem.

ZWIERZYNIEC

Changellingi – niepozorne małe istoty, których chichot przyprawia o dreszcz. Potrafią przyjmować wygląd przeciwnika, nie zdziw się więc, gdy napotkasz podczas wędrówki sobowtóra. Zabijaj je jeśli potrzebujesz pieniędzy.

Demony – zbrojne w pazury sługi Tytana ognia Pyrosa. Od ich uciążliwego towarzystwa najłatwiej uwolnić się poprzez stanie się niewidzialnym. W dalszej części gry bezbłędnie działa na nie BANISH DAEMON.

Duchy – skrzydlate straszydła atakujące fruwającymi płonącymi czaszkami. Można je usiec czarem GRANT PEACE. Przeważnie są spokojne, nie zaczepiane nie będą kąsać.

Ghoule – zielone żywe trupy wyciągające swe rozkładające się ręce w kierunku tego co żyje. Nie są trudnym przeciwnikiem. Kilka chlaśnięć miecza sprawi, że powrócą do stanu spoczynku. Groźne w zespole.

Kithy – bestie z gromady pajęczaków: występują w grze jako folklor.

Poszukiwacze – wynaturzone twory natury. Oko zasadzone na kosmatym gibkim korpusie. Niszcz ognistymi dyskami albo czarem ofensywnym FLAME BOLT.

Szkieletory – najbardziej upierdliwi przeciwnicy w całym Paganie. Powaleni na ziemię szybko z niej powstają, gotowi kontynuować walkę. Czasem gromady szkieletorów nie da się ominąć, dopiero czarem GRANT PEACE można odesłać je na dobre w zaświaty.

Toraxy – wykorzystywane przez miejscowych jako zwierzęta juczne.

Trolle – zwaliste monstra z maczugą w łapie, z którymi na szczęście ani razu nie ma obowiązku podjęcia potyczki.

BŁĘDY W SZTUCE

Grając prawie miesiąc w PAGAN można dopatrzyć się kilku minimalnych niedociągnięć, bardziej chochlików niż błędów. Po pierwsze trudność sprawia podnoszenie przedmiotów. Czasem stoi się nie w tym miejscu, czasem zaś zwyczajnie nie wiadomo co jest przyczyną tego, że przedmiot nie chce dać się wziąć. Trzeba cierpliwie próbować. Odrobinkę drażniły mnie w dalszej części rozgrywki efekty specjalne: burze i poszarzenie ekranu. Owszem dodaje to atmosfery, ale gdy się próbuje akurat ułożyć składniki na pentagramie, to taka burza zwyczajnie przeszkadza. Poza tym ULTIMA 8, o czym już pisaliśmy, bezlitośnie dowodzi prawie każdemu, że jego komputer nie jest doskonały. Ale na szczęście o tym, że program pracuje wolno, zapomina się po godzinie gry.

Pietia Miczowicz

help

Galina radzi zbłąkanym

Tym razem HELP ma naturę zwięzłą i esencjonalną, bowiem chroniczny brak miejsca zmusił mnie do reglamentacji tematów. Dziś umieszczone zostały same najważniejsze problemy.

Dziękuję niektórym aktywnym czytelnikom za przyłożenia się do słusznej sprawy. Na CANNON FODDER odpowiadali D. Burliński i J. Żulicki, a na DUNE 2 odpowiadali T. Jaros i P. Rejman.

Wasza Galina

ANOTHER WORLD – Amiga

Jestem w klatce z jakimś niewymiarowym facetem. Uwalniam się, biorę spluwę, biegnę w prawo, wsiadam do windy... i co dalej? Com Truis

Jeśli pojedziesz w górę, będziesz mógł obejrzeć panoramę tego ponurego światka. Jeśli zjedziesz na sam dół, powinieneś przestrzelić kabel biegnący w ścianie. Trudne, trzeba szybko załatwić strażnika. Potem wjedź piętro wyżej i dalej wędruj w lewo, też wykazując się refleksem.

Skończyła mi się amunicja, czy to znaczy, że spluwa nadaje się na złom, czy też da się gdzieś zdobyć amunicję? Com Truis

Jeżeli lampka na spluwie migocze, to rzeczywiście jest na rezerwie. W porzuconej broni masz energii tylko na kilka strzałów. Oszczędzaj energię, a jeżeli przejdziesz jeszcze kilka przeszkód, będziesz mógł podładować broń w „podświetlonym" miejscu.

Do piątej planszy dochodzę bez problemów, lecz właśnie w niej się zatrzymuję. Męczę się nad nią już kawał czasu. Przeszedłem „wodę", uwolniłem mego przyjaciela, zrzuciłem szklaną kulę na jakiegoś gościa, zlikwidowałem czubka który daje mi w gębę kiedy chcę się dostać do następnej komnaty, rozwaliłem dwóch bezczelnych gburów, którzy strzelają do mnie z dwóch stron. Doszedłem do komnaty i zobaczyłem wielką dziurę na 5/6 ekranu. Skoczyłem w dół i... PRESS FIRE BUTTON TO CONTINUE!. Co mam zrobić? Chodzi o planszę CCAL. Sebastian Kalus

Zaniedbałeś po prostu otwarcie drogi, którą popłynie woda ze zbiornika pod wodospadem po zalaniu dolnej partii jaskiń. Gdy opuścisz labirynt i znajdziesz się na mostku, skaczesz z niego, by znaleźć się na skalnej półce. Strzałem torujesz sobie drogę. Ale zanim dostaniesz się na górę, musisz wykonać dwie rzeczy. Po pierwsze dostać się jak najniżej i pobiec jak najdalej w prawo, omijając spadające kamienie. Tam przestrzel zaporę, która blokuje zbiornik. Potem wróć piętro wyżej i uwolnij zwały wody przestrzeliwując skałę. Szybko uciekaj w lewo i stań na „korku", który za chwilę wyniesie cię na górę. Dalej już grałeś; twoja „dziura" została właśnie zalana wodą. Jeżeli doszedłeś dalej bez uwalniania wody to oznacza, że nie grałeś uczciwie, lecz za pośrednictwem kodów. Inaczej nie dostałbyś się na górę.

BENEATH A STEEL SKY – PC

Kiedy chcę użyć terminalu i opcji 4, Linc pyta się o kod. Wpisuję dowolną kombinację, która zostaje odrzucona. Anita zamontowała crack na karcie magnetycznej, więc nie rozumiem co jest źle. Zrobiłem wszystko według opisu. Lambowi dałem nawet kanapkę, co wy przeoczyliście w opisie. Tomasz Stępień

Nakarmienie Lamba kanapką nie wnosi niczego do gry i zostało przez nas celowo pominięte. Jeśli chodzi o dostęp do terminalu, sprawdź jeszcze raz, czy na pewno zrobiłeś wszystko zgodnie z opisem.

BLOODNET – PC

Przy jakiej konfiguracji ruszy ta gra? Andrzej Zawadka

Naklejka na pudełku zaleca 386SX/25 i 4 MB RAM. My graliśmy na 486DX/33 z 8 MB RAM. Jeśli masz kłopoty z pamięcią, to wyłącz dźwięki przy konfigurowaniu gry.

CANNON FODDER – Amiga

W SS'12 napisaliście, że 19 misji w pirackiej wersji tej gry nie da się przejść. Posiadam giełdową wersję gry i zaświadczam, że da się ją przejść.

Na planszy są trzy białe koła. Należy porozstawiać ludzi na każdym z nich, a helikopter przyleci do ostatniego z rozstawionych. Następnie nim niszczy się drzwi. Juliusz Żulicki, Daniel Burliński

To co pisaliśmy, dotyczyło wersji beta CANNON FODDER. W międzyczasie pojawiła się wersja pełna i poprawna, która też trafiła w ręce piratów.

CIVILIZATION – PC

Jak pozbyć się fabryk i innych budowli z miast, gdy brakuje pieniędzy? Michał Wróbel

Obok nazwy każdej budowli jest czerwona kropka. Po kliknięciu na niej pojawi się okienko z pytaniem, czy chcesz sprzedać budowlę.

Ile elementów potrzeba, by skompletować statek kosmiczny? Michał Wróbel

Na statek kosmiczny składają się następujące elementy:

– kadłub (SS Structural) z 34 części
– napęd (SS Component) z 16 części (8 zbiorników paliwa i 8 silników)
– pomieszczenia mieszkalne (SS Module) – 4 sztuki
– baterie słoneczne (SS Module) – 4 sztuki
– pomieszczenia pomocnicze (SS Module) – 4 sztuki

Odpalenie niekompletnego statku może spowodować jego zniszczenie!

DUNE 2 – PC

Czy możecie podać odpowiedzi na pytania zadawane podczas każdego zakończonego etapu gry? Knis

Nie możemy, bo pytania stanowią zabezpieczenie przed kopiowaniem. Program pyta o nazwy i parametry budowli. Jeśli zapodziała ci się gdzieś oryginalna instrukcja, warto wiedzieć, że czasem trafia się pytanie, na które można odpowiedzieć dysponując wiedzą zaledwie z pierwszego etapu.

Jak przejść ostatni etap z tak małą sumą kredytów jaką jest 1000? Próbowałem zwiększyć sobie dolę w pliku SCENARIO.PAK, ale gra zawieszała się przy wyświetlaniu mapy i nie ukazały się żadne z trzech kolorów dotyczących zajmowanych obszarów tych trzech rodów. Gdyby nie rakiety, które niszczą to co wybudowałem byłoby wszystko w porządku i grę bym chyba ukończył. Incognito

Gra daje się przejść bez żadnego dłubania w plikach. W tym etapie rzeczywiście nadlatujące nuklearne rakiety mogą nieźle wkurzyć, ale istnieje na nie sposób. Gdy usłyszysz (szzzz) będzie to znak, że przeciwnik wypuścił właśnie pocisk – nagraj szybko grę na dysk. Przy którymś użyciu LOAD, pocisk wyląduje w końcu z dala od twojej bazy.

W jaki sposób bronić się przed atakującymi z powietrza ptakami zwanymi ornitopterami? Jak je produkować? Maciek Wiśniowski

Działka i wyrzutnie rakiet powinny je uziemić. Musisz szybko po rozpoczęciu etapu obudować się tymi sprzętami. Owe latające ptaki mogą budować tylko Ordosi.

Jak zdobywać przyprawę?

Sposób pierwszy: znajdując na planszy żółtą kulkę wielkości małego samochodu, należy ją zaatakować, ponieważ jest ona wypełniona dużą ilością przyprawy.

Sposób drugi: Znajdując na planszy żniwiarkę przeciwnika, można próbować ją zniszczyć. Gdy to się uda, na jej miejscu pojawi się taka ilość przyprawy, jaka została przez nią zabrana. T. Jaros i P. Rejman

Jak można produkować zastrzeżone rzeczy?

Najpierw należy nareperować całkowicie główną bazę, potem wejść do niej i nacelować myszką na prostokąt, który ukazał się w lewym górnym rogu ekranu.

Co zrobić, aby mój pojazd nie został zjedzony przez Sandworma?

Należy stawiać swoje pojazdy na szarej ziemi i unikać postojów na piaskach.

GABRIEL KNIGHT – PC

Jestem w kole w Afryce i nie wiem jak dojść do szóstego (nie mówiąc już o siódmym) pokoju żeby zdobyć amulet. Ciągle łapią mnie mumie w piątej komnacie i robią szaszłyki. Tomasz „Coval" Kowalski

Spowolnij akcję (panel kontrolny gry) i zaraz po wejściu do szóstego pokoju powędruj w prawo odciągając mumię, a potem szybko dołem w lewo. Ten fragment gry jest czysto zręcznościowy.

W pierwszym dniu nie wiem jak dojechać do domu babci. Zamiast niego pojawia się posterunek policji. QWERTY

Wskaż kursorem kwadrat „Larger New Orleans Map", bowiem dom babci znajduje się poza francuską dzielnicą miasta, w której mieszka Gabriel.

GOBLINS 3 – Amiga

Jak Winona ma rozwalić wieżę na której siedzi czarodziej Fourballus (chodzi mi o miejsca w które należy rzucić bombę). Tomek

Poczynając od dołu, rzucaj kolejno w obluzowane glazy tworzące wieżę. Dwa ostatnie będziesz musiał pokonać bombą większej mocy, zrobioną z powiększonych kawałków bambusa.

Jak zapisać grę? Mam wersję francuską. Anonim

W tym zamorskim języku odpowiednie komendy brzmią SAUVER (SAVE) i CHARGER (LOAD), wybierane z pierwszego okna górnego menu.

INDIANA JONES 4 – Amiga

Nie wiem co robić na okręcie podwodnym? Michał Drobarek

Powinieneś przejąć sterowanie i skierować go na Atlantydę. Uszkodzoną wajchę zastąp kołkiem od przepychaczki, znajdź koło sterowe. Dokładne instrukcje masz w opisie w SS'1.

Na samym końcu gry Sophia zostaje porwana, gdy wykombinuję światło trzeba zestroić trzy kamienie na kołku i poczęstować kulką statuę. Proszę o dokładną instrukcję co do ułożenia kamieni. Z Dialogów Platona nic nie kapuję. Remek B.

Ułóż dwa pierwsze kamienie dokładnie tak, jak zrobiłeś to wcześniej w grze, a trzeci próbuj ustawiać w każdej możliwej pozycji.

Nie wiem jak przestraszyć zwierzaka który znajduje się w Tikalskiej dżungli, aby ten wraz z wężem spadł w przepaść. Robert Kowalczyk

Wystarczy, że trzaśniesz go batem (USE WHIP ON ANIMAL), gdy zwierz stoi w odpowiednim miejscu i będzie mógł uciec we właściwą dziurę.

LARRY 1 – PC

Jak zdjąć flakonik z okna koło baru? Wiem, że trzeba przywiązać się do balustrady i używając młotka wziąć flakonik. Umiem przywiązać się do balustrady (TIE ROPE TO RAILING), a dalej nie wiem co robić. Marcin JIM Kulaziński

Przewiąż się liną w pasie (TIE ROPE TO WHIST) i dopiero wtedy możesz sięgnąć w prawo, zbić młotkiem szybę i uzyskać flakonik z afrodyzjakiem.

LEGACY – PC

Jak pokonać stwora, który wygląda bardziej na ducha niż na stworzenie z krwi i kości? Andrzej Chećko

Ten niematerialny niebieskawy stwór nawet nie tyle wygląda na ducha, co nim w rzeczywistości jest. Pozbędziesz się niego i jemu podobnych, podpalając obraz na pierwszym piętrze. Możesz też próbować ich unikać.

Dlaczego, gdy kładę kartkę z nutami na organach, witraż tłucze się, a ja nadal nie mogę wejść w otchłań (mogę się tylko cofnąć)? Anonim

Otwórz witraż a potem wejdź do środka. Na Eteryczną Równinę możesz też przedostać się z pomocą tabliczki z czerwonym runicznym znakiem, gdy stoisz naprzeciw magicznych znaków wyrysowanych na ścianie.

Jaka magia jest zawarta w sakiewkach? Anonim

W sakiewkach siedzi magia zdolna odesłać w zaświaty szkielety z rodzinnego grobowca. Rzuć sakiewką w leżący szkielet, taka dawka go zneutralizuje.

Jak zniszczyć gaśnicą ogniste kule? Anonim

Spróbuj zbliżyć się do nich i użyć gaśnicy. Działa też na nie broń biała, można przed nimi uciekać. W sekwencjach zręcznościowych powinniście być wytrenowani lepiej od nas!

LEGEND OF KYRANDIA 2 – PC

Jakie składniki są potrzebne do wykonania czaru przy Ołtarzu Zwątpienia? Czy trzeba je wrzucać do kotła, w miejscu gdzie się je znalazło czy przy ołtarzu? Czy wylać poprzednią zawartość? Bartek Chomicki

Niezbędnymi składnikami są: słodkokwaśny sos, odciśnięty ślad łapy królika, smocze łzy i podkowa o końcach zwróconych w górę. Nie trzeba ich wrzucać do kotła akurat w tym momencie, musisz natomiast postawić serum na ołtarzu, co spowoduje uaktywnienie czaru.

Do pierwszego czaru potrzebna jest kora. Gdzie ją znaleźć? Grzesiek T.

Kora (gnarly bark) to wijący się kawałek drzewa, który zdobędziesz w planszy obok przystani.

POLICE QUEST 4 – PC

Mam problem, gdyż nie mogę uruchomić tej gry, bo wyskakuje komunikat: „DOSHOW: Profesional Fatal Error: Loader Failure - Insufficient Memory Available". Michał Dudek

Wymagania tej gry to procesor 80386 lub 80486 i 4 MB pamięci RAM. Powinieneś inteligentnie skonfigurować pamięć, tzn. uaktywnić tylko HIMEM.DOS wsadzić do górnej pamięci i zostawić w niej tylko driver myszy. Łopatologiczne informacje o konfigurowaniu komputera znajdziesz w następnym numerze, w nowym kąciku technicznym SECRET SERVICE.

RETURN TO ZORK – PC

Przechodząc przez las mgieł, po pewnym czasie wzrok się psuje. Wiem, że należy się wtedy napić mleka z termosu. Ale co zrobić w drodze powrotnej? Nie mam już mleka i nie zdążyłem wyjść z lasu. A wcześniejsze przelewanie mleka z termosu do butelki i ponowne napełnianie termosu nic nie daje. Gdy napiję się mleka z butelki, to wzrok w lesie mgieł się nie poprawia. A poza tym, o jakie „gacki z klatki" chodzi? – Zawaliliście to w swoim opisie. Jak takowe istnieją, to gdzie się one znajdują? MaTiZZ

MaTiZZ, nie stosujesz się chyba w pełni do opisu, prawda? Przejście lasu w obie strony z jedną porcją mleka jest możliwe. Trzeba idąc czekać do komunikatu „Can you see galactic milky way?" i dopiero wtedy pociągać kolejny łyk z termosu. Nie warto się jednak aż tak trudzić i lepiej (patrz SS'11) drogę powrotną odbyć z pomocą sępa. Jeśli chodzi o zdobycie gacków, przeczytaj akapit „Potrząsając pudełkiem..." oraz następny. Gacki wskazują drogę, lecz można ją odkryć też samemu.

SAM'N'MAX – PC

Jak namówić stróża, żeby poszedł ze mną do biura rzeczy znalezionych? Mam pokwitowanie. Piotr Wojtalewicz

Do biura rzeczy znalezionych udajesz się sam. Namiot znajdziesz w alejce na prawo od wejścia.

Jak uwolnić Maxa z budki, z której nie umie wyjść? Piotr Wojtalewicz

Dokładną odpowiedź znajdziesz w HELP z SS'11, lub w opisie w SS'12.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialno´ci z tytułu błędnie lub nieczytelnie wypełnionych przekazów.
W przypadku wszelkich wątpliwo´ci prosimy dzwonić do redakcji (0 22) 201-261 w. 550 lub fax (0 22) 209-309

Nr karty (listy) doręczeń

Dzień nadejścia

Awizowano

dnia .... 1994 r.

Podpis

Notatka doręczyciela

Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem

dnia .... 1994 r.

Podpis odbiorcy

Znamiona dowodu tożsamości

rodzaj dowodu

Nr ....

wydany przez ....

.... dn. .... m-c ..... 19........ r.
miejsce i data wydania

Dzień wypłaty

Nr księgi wypł. przekazów

Podpis wypłac.

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji

ARCHIWALIA

kupon aktualny do 15 września 94

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.

W przypadku zamawiania większej ilo´ci egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.

UWAGI:

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilo´ć miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania koleżeńskiej umowy.

Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilo´ć miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

Jest nas razem ☐ chętnych i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

Starannie przechowywać – dowód nadania przekazu

ARCHIWALIA

kupon aktualny do 15 września 94

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.

W przypadku zamawiania większej ilo´ci egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.

UWAGI:

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilo´ć miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania koleżeńskiej umowy.

Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilo´ć miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

Jest nas razem ☐ chętnych i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę SECRET SERVICE oraz na archiwalne numery pisma. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca – tak jak to jest wydrukowane na załączonym przekazie. Zamówienia są realizowane za pośrednictwem poczty. Prosimy używać tylko aktualnych blankietów z KGB lub odbitek xero. Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazgranie oraz skróty nazw mogą przyczyniać się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony czarnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę, którą należy wpisać na stronie czerwonej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem oraz adresem i kodem pocztowym. W przypadku zamawiania archiwaliów, **NALEŻY DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI** wg tabelki. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-22) 201-261 w. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

ZACHĘCAMY TEŻ DO KUPOWANIA ARCHIWALIÓW OSOBIŚCIE W REDAKCJI – Warszawa, ul. Wronia 35/37, I p.

PRENUMERATA

Prenumerata może zostać zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Cena SECRET SERVICE w prenumeracie jest stała i zabezpiecza przed ewentualnymi podwyżkami podczas jej trwania.

W prenumeracie taniej niż w kiosku – numer kosztuje 20 tys. zł, w tym koszty przesyłki pocztowej.

ceny prenumeraty

3 miesiące	–	**60.000,-**
6 miesięcy	–	**120.000,-**
9 miesięcy	–	**180.000,-**
12 miesięcy	–	**240.000,-**

ARCHIWALIA

Kupon należy wypełnić wg poniższych cen, koniecznie z doliczeniem kosztów przesyłki, które zależą od liczby zamawianych numerów.

Nr	cena
1	60 tys. *)
2	brak **)
3	30 tys.
4	20 tys.
5	30 tys.
6	8 tys.
7	8 tys.
8	12 tys.
9	12 tys.
10	12 tys.
11	12 tys.
12	12 tys.
13	12 tys.
14	12 tys.

Komplet (1-14) – 220 tys.
zestaw 1 (1+3) – 80 tys. (+koszulka)
zestaw 2 (od 4 do 14) – 110 tys.
zestaw 3 (od 4 do 7) – 60 tys.
zestaw 4 (od 8 do 14) – 55 tys.

*) numer czarno-biały + gratis koszulka firmowa jako rekompensata za brak koloru
**) numer dostępny tylko w Komplecie! Ostatnie egzemplarze w magazynie

KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

za 1 szt. – 5 tys.
za 2 szt. – 6 tys.
od 3 do 5 szt. – 7.5 tys.
od 5 do 9 szt. – 9 tys.
powyżej 10 szt – 10 tys.

Wiem, że aby wyjąć z kuli (tej ze sznurka) pierścień muszę użyć chwytacza z magnesem i z trupią łapką. Jednak ta jest w słoiku i nie wiem jak ją z niego wyjąć. Konrad Walecki

Wszystko to jest potrzebne do wyciągnięcia pierścienia. A rękę z butelki wyjmie ci sklepikarz gdy mu wręczysz powyższą.

Jestem w Vertexie, rozmawiam z babką, włączam czerwony magnes i kiedy wchodzę do małych czerwonych drzwi, bohaterowie rozmawiają sobie za drzwiami (nie pokazuje się żaden nowy ekran) i po chwili wychodzą. Co jest grane? Wszystko robię zgodnie z opisem. BAT

Dobre pytanie, bo rzeczywiście w planszy znajduje się dwoje czerwonych drzwi. Chodzi o małe czerwone drzwi na lewo od wejścia.

PUSH OVER - Amiga

Jak przejść 37 poziom? Robert Dubas

Musisz zamienić czwarty klocek z prawej strony na trzeciej platformie od góry z klockiem „wzlatującym" – stoi na drugiej platformie od dołu, za drabinką. Teraz wystarczy pchnąć klocki od miejsca, w którym wszedłeś na planszę.

SIMON THE SORCERER - Amiga

Gdzie mogę znaleźć GOLLUMA, któremu mam dać jedzenie od bagiennego? Nie wiem kto to jest? Marcin Jakubowic

Gollum to siedzący sobie nad przepaścią kmiotek z wędką w dłoni. Dostaniesz się do niego schodząc po winoroślach (vines), kilka plansz na wschód od skrzyżowania dróg.

STRIKE COMMANDER - PC

Zaraz po starcie, mój partner „Hawk" – James R. Stern – otwiera do mnie ogień z działek. Przy okazji puszcza teksty w stylu: „You've went over the dark side son", „Watch for your six for god sake". Zwykle pomimo mych wysiłków zostaje zestrzelony. „Hawka" nie udało mi się zestrzelić, moje rakiety nie potrafią go uchwycić. Gdy katapultuje się, w bazie oprócz zwykłego ochrzanu za stratę maszyny, nie dzieje się nic. Bartek

„Hawka" wprawdzie można w tej sytuacji zestrzelić, ale nie o to tu chodzi. Gra zachowuje się w ten sposób w przypadku błędnej instalacji albo pirackiej wersji. Jeśli masz oryginał, to zainstaluj grę jeszcze raz z fabrycznych dyskietek, zwracając uwagę na pytania o kody przy instalacji.

TAJEMNICA STATUETKI - PC

W hotelu recepcjonista nie chce mnie wpuścić dalej, chociaż pokazuję mu zmoczoną pocztówkę. Co robić? Batman

Widać niezbyt dokładnie ją zmoczyłeś, jeśli nadal przypomina pocztówkę. Powinna być tak zużyta, by mogła uchodzić za kartę hotelową.

Jak dostać się do więzienia? Mam starą monetę którą zabrałem pokutnikowi, dobry bilet, mokrą serwetkę, zapalniczkę i wszystkie możliwe drinki. Co robić dalej? Maciej Bednarczyk

Udaj się na nabrzeże i wycygań od smutnego turysty lornetkę, częstując go jego ulubionym drinkolem.

Co zrobić w hotelu w Nicei, gdy mam w walizce: zaklęcie, nóż, latarkę, ołówek, kartę kredytową i naklejkę z napisem „Don't worry be happy". Dick Wredny

Potrzebujesz jeszcze kwiatek, który wręcz panience w pokoju nr 32. Z kanapy zabierz wsuwkę do włosów i używając jej włam się do pokoju Miltona. Tam obejrzyj pozostawiony notes, który pocieniuj ołówkiem. Informacje krok po kroku są w opisie w *SS'10*.

THE MANAGER - Amiga

Jak spłacać pożyczkę bankowi? Mogę wziąć pożyczkę, ale nie ma opcji, która umożliwiałaby spłacić dług. Damian Chałupa

Spłata pożyczki jest od ciebie niezależna. W dniu, w którym upływa termin płatności, komputer automatycznie odlicza potrzebną kwotę ze stanu twojego konta.

WOLFENSTEIN 3D - PC

Nie mogę przejść szóstego etapu, ponieważ nie mieszczę się w windzie. Mateusz SOŁTYS Cichy

Na problemy z nadwagą nie poradzi nawet dobra Galina. A tak serio, to zapewne masz uszkodzoną kopię gry, gdyż taka bzdura normalnie się nie zdarza.

Starannie przechowywać

Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)

Nadawca (imię i nazwisko – nazwa)

zł

ProScript Sp. z o.o.

ul. Wronia 35/37

00-846 Warszawa

Oplata | Nr nadania

Dowód nadania

podpis przyjm.

Odcinek dla adresata

Nadawca (imię i nazwisko – nazwa)

Ulica, numer domu, mieszkania

oznaczenie kodowe | poczta

zł

ProScript Sp. z o.o.

ul. Wronia 35/37

00-846 Warszawa

Dowód nadania

Wam, że tylko staranne i czytelne wypełnienie przekazu gwarantuje sprawne i bezawaryjne otrzymanie Secret Service

Nadawca (imię i nazwisko – nazwa)

ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość

ozn. kodowe | poczta

PRZEKAZ POCZTOWY

na zł

słownie złotych

Adresat

ProScript Sp. z o.o.

ul. Wronia 35/37

ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość

00-846 Warszawa

ozn. kodowe | poczta

Nr nadania | Stempel okręgowy

Dowód nadania

podpis przyjm.

podpis kontr.

Uwaga: Części zakreślone tłustą linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, drukiem, maszyną do pisania lub za pomocą naszego odcisku stempla.

ZGRED'o-rama

Tematem głównym ostatnich miesięcy jest CD-ROM. Niektórzy nieustannie, niczym katarynka powtarzają o ogromnych możliwościach jakie daje owo urządzenie, przypisując mu niemal nadprzyrodzone cechy.

Ale entuzjazm nie jest powszechny, pojawia się bowiem pytanie: w jaki sposób producenci zagospodarują te dodatkowe wolne megabajty? Panuje duża ostrożność w ocenianiu gier kompaktowych. Mało która z nich otrzymuje na Zachodzie noty powyżej siedemdziesięciu procent.

Sprawa wygląda prosto: dobrą nowoczesną grę można zrobić wykorzystując dziesięć czy piętnaście megabajtów. Nikt mi nie powie, że produktom takim jak SYNDICATE, DOOM, ALONE IN THE DARK 2 czegokolwiek brakuje. Pewnie, że z biegiem czasu będzie potrzebne coraz więcej miejsca na wykonane programy, faktem natomiast jest, że objętościowy przeskok o grubo ponad jeden rząd wielkości dokonał się prawie z dnia na dzień.

Weźmy grę MICROCOSM – rzecz zajmuje na CD sto megabajtów, z czego pełnowartościowy program to około jedna czwarta. Reszta zaś obejmuje kilka scenek oraz intro składające się głównie z nakręconego kamerą filmu, mawiasem mówiąc bardzo podłej jakości, kręconego w przyciemnionych wnętrzach, żeby nie widać było redukcji kolorów zapobiegającej zwalnianiu programu. Także MAD DOG McCREE (praktycznie pierwszy tytuł na kompakcie, który dotarł do Polski) jest przykładem gry zrobionej bez żadnego wysiłku ze strony producenta. Dwa dni zdjęciowe, sklejenie urywków filmu do kupy i zaprogramowanie małego pistoletu, którym się strzela. Dokładnie nic więcej. Na Zachodzie MAD DOG McCREE został zdruzgotany, pisano, że jest zabawny jedynie przez pierwsze pięć minut. Masa innych tytułów: SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE, CRITICAL PATH, QUANTUM GATE (bodaj pierwsza gra, dla której w wymaganiach sprzętowych podaje się 8 MB RAM!) też przypominają filmy. Ale, jak ktoś powiedział złośliwie, cała sprawa ogranicza się w ich przypadku do siedzenia w fotelu i patrzenia na migotającą diodkę CD-ROM. Młodnościowo nie są takie, jak być powinny. Różnica wśród nich polega jedynie na metodzie tworzenia grafiki. Są w zasadzie dwie szkoły: wychodzimy z kamerą w plener albo ślęczymy przy Keyframerze 3D-Studio, ustawiając klatka po klatce ruch zbudowanych z figur geometrycznych obiektów, którym później renderowanie nadaje powabu. Ten drugi proces jest w pewnym sensie szlachetniejszy, wymaga od programisty włożenia w swe dzieło całego serca.

Istnieje także pokaźna porcja produktów wydanych wcześniej na dyskietkach a teraz reinkarnowanych w pozornie nowych wcieleniach. O niektórych pisaliśmy w poprzednim numerze. Zaopatrzone one zostały w wersji na CD-ROM w bogatszy dźwięk. Czasem nieśmiało próbuje się dodać coś więcej: SHADOWCASTER posiada naprawdę efektowne animacje pomiędzy etapami, zaś ALONE IN THE DARK 2 zawiera w wersji na CD-ROM dodatkową sekcję, w której mała Grace buszuje po okalającym rezydencję ogrodzie. Za tę samą cenę można po kilku miesiącach od ukazania się pierwowzoru kupić jej odrobinę ładniej wydaną replikę. Niby nie ma na co narzekać, ale...

Ale są na szczęście pozytywne przykłady na wykorzystanie możliwości drzemiących w srebrnych płytkach! Przykład numer jeden to strategiczna gra BATTLE ISLE. Pomysł został zrealizowany przez ludzi z niemieckiej firmy BLUE BYTE. Grafika teatru działań wojennych uległa poprawieniu, dodano sporo nowych scenariuszy. A co najważniejsze przygotowano wektorową grafikę walki, która dopiero teraz nadała dynamiki wydarzeniom. Oprócz tego wszystkie występujące maszyny można przeglądać podpatrując je z różnych stron. Do starego dobrego pomysłu dorobiono drugie tyle – czuje się, że każdy megabajt kompaktu został dobrze wykorzystany.

Za ciekawą grę można uznać LABYRINTH OF TIME – role-playing, w którym poruszamy się w czterech kierunkach. Jest na co patrzeć. Lśniące obrazki, każdy przygotowany osobno techniką tzw. raytracingu. Podobno pracował przy ich zaprojektowaniu sztab plastyków, tak, żeby robiły artystyczne wrażenie. W grze podnosi się i używa przedmioty, czasem gawędzi się z postaciami. Odważna próba, lecz wciąż jeszcze jednak mały jest wpływ grającego na bieżące wydarzenia. Czyli (jak go zwał tak zwał): miodność, interakcja, playability na średnim poziomie. Sporo dobrej roboty wykonali programiści z CRYO przy MEGARACE. Jazda samochodem taka jak inne, natomiast sceneria zupełnie niecodzienna. Boczne tła zrobione są świetnie, kilkanaście zrealizowanych w futurystycznej konwencji torów to niemało. Ta gra na Zachodzie uznana została za jedną z najlepszych spośród wydanych wyłącznie w wersji CD.

Ostatnio wielką furorę robi MYST, pełna wyobraźni podróż przez fantastyczny ląd. Całość przypomina konstrukcją RETURN TO ZORK, ale grafika jest jeszcze bardziej staranna, a kilku pomysłów nie powstydziliby się najznakomitsi reżyserzy filmowi. Czekamy, aż kompakt dotrze do Polski!

Być może superhitem okaże się STONEKEEP, który w trakcie produkcji tak spuchł, że prawdopodobnie ukaże się tylko na kompakcie. Programiści z INTERPLAY tu dodają jeszcze jeden labirynt, tam nowe potwory – stanowi to naprawdę piękny przykład na pracę pasjonatów, robiących gry przede wszystkim dla idei, a nie z pobudek czysto finansowych. Taka szlachetna działalność ma też inne oblicze: produkcja wspaniale zapowiadającego się role-playing FORGOTTEN CASTLE została zatrzymana, gdyż obciążona wynikającymi z tego powodu nakładami firma TWIN DOLPHIN zbankrutowała. I ELECTRONIC ARTS nie będzie miał co dystrybuować, chyba, że sam dokończy dzieła.

Warto się zastanowić nad najważniejszym wynikającym z tych rozważań wnioskiem. Czy jutro albo za tydzień ukaże się na CD zajmujące kilkaset megabajtów ALONE IN THE DARK 3, w którym będziemy chodzić po dziesięć razy większym domu z pięć razy lepszą grafiką? Nie. Dlaczego? Bo producentom najzwyczajniej w świecie NIE OPŁACA SIĘ wkładać takiego ogromu pracy w jeden produkt, przyjmując dodatkowe założenie, że nie powinien przewyższać ceną konkurentów. Dodać filmiki – proszę bardzo. Ale z popracowaniem nad podstawową strukturą programu – okazuje się, że te kilka megabajtów tzw. engine to monstrualnie wielki obszar. Twarde prawa rynku powodują, że na przykład SIERRA przez dłuższy okres wyrabiała gry niczym świeże bułeczki, przygotowywane z pomocą bibliotek danych zlepki wszystkiego co dostępne. Mam takie niemiłe wrażenie, że przez pewien czas tym tropem podążała też MICROPROSE (FLEET DEFENDER i DRAGONSPHERE zwiastują tutaj odnowę). W przyszłości opracowanie lepszych metod programowania gier ułatwi z pewnością sprawę, część ludzkiej pracy przejmie komputer.

Tymczasem jednak nie pogardzajmy zajmującymi kilka dyskietek tytułami. Bardzo często zawierają bogatszą treść i dają w obcowaniu więcej przyjemności niż wydawane na CD kolosy o glinianych nogach. Nie przeczy to rzecz jasna banalnemu faktowi, że CD-ROM to przyszłościowa rzecz, chodzi o to, żeby nie dać się otumanić oszalałemu kompaktowemu żywiołowi. Nie wszystkie produkty na CD-ROM są świetne, nie wszystkie są złe – dopiero przyszłość wskaże właściwą drogę całemu przemysłowi. Dzisiaj gry na CD-ROM unoszą się w próżni pomiędzy filmami video, książkami i przedstawieniami muzycznymi. Gdy utworzą w kreowanym świecie miejsce dla gracza oznaczać to będzie, że odnalazły swe przeznaczenie. Oby stało się to jak najprędzej.

popijając kawę opowiadał
Piatia Miczowicz

COVER GIRL STRIP POKER

Wydana właśnie na naszym rynku gra COVER GIRL POKER różni się nieco od innych produkcji tego rodzaju tym, że autorzy zadbali o znakomitą obsadę.

EMOTIONAL PICTURES'94
1MB AMIGA
PC: VGA, SB 3 3
KARCIANA
70% Grafika 70% Dźwięk 80% Wrażenia 430 Cena w tys. zawiera VAT

Możesz stanąć do boju o gałoty z ośmioma światowej sławy fotomodelkami. Dla przykładu można wymienić np. Signe Andersen albo doskonale znaną wszystkim Spectrumowcom i Commodorowcom Marię Whittaker, która występowała w reklamie gry BARBARIAN.

Po zwycięskim rozdaniu zakończonym chwilowym spłukaniem partnerki, można obejrzeć krótką czarno-białą animację przedstawiającą obnażanie się przegranej. Animacje są dłuższe i pełniejsze w wersji na CD-ROM. Natomiast same algorytmy pokerowe raczej nie olśniewają. Gra nie oszukuje przy rozdaniach i daje się znaleźć na nią sposób, bo panienki boją się wysokich blefów. Podstawowe zasady gry w pokera znajdują się w instrukcji, która napisana jest zwięźle i przejrzyście.

Jedynym mankamentem są niezbyt dokładnie zdigitalizowane zdjęcia dziewczyn. W dzisiejszej epoce grafiki takie zaniedbania nie powinny się zdarzać. Za to naciskając klawisze 1–9 można uzyskać powiększenie poszczególnych fragmentów obrazków dziewczyn.

Nagiej prawdy życzy

Gulash

Dystrybutor: MarkSoft



TROLLS

Wyobraźcie sobie wioskę, niekoniecznie tutaj lub tam, w żadnym określonym czasie. Pomyślcie o ptakach fruwających w złotych chmurach wysoko nad górami... Gdzieś w tej osadzie znajduje się sklep z szyldem TOYS napisanym dużymi zielonymi literami. W środku właściciel zakładając szlafmycę gasi dopalającą się świeczkę i powoli zapada w sen...

Na półkach piętrzą się zabawki – żołnierze, samochody, lalki, misie... ach! Jest tam i mały drewniany TROLL zamieniony przez pewnego chłopca na drewnianego pająka. Wybiła godzina dwunasta ... Oczki TROLLA otworzyły się, nabrał pierwszy łyk powietrza. Nagle oczom zdumionego TROLLA ukazała się magiczna komnata mieniąca się wszystkimi kolorami tęczy. TROLL zrozumiał to opatrznie, jako zaproszenie do nowych przygód. Dał się słyszeć dziwny głos:

„Zostaniesz dziś bohaterem, mały TROLLU, musisz odnaleźć zagubione dzieci i odprowadzić je bezpiecznie do domów. Będziesz skakał, pływał, latał. Nie będzie to łatwe zadanie."

Mały TROLL zamknął ze strachu oczy, a gdy je ponownie otworzył ujrzał wokół siebie mnóstwo dziwnych drzwi. Każde z nich było kluczem do innego świata, w którym płacze zagubione dziecko...

Gulash

Dystrybutor: MarkSoft

FLAIR'93
1MB AMIGA
AMIGA 1200
PC: VGA, SB, GUS 3 3
ZRĘCZNOŚCIOWA
90% Grafika 90% Dźwięk 85% Wrażenia 230/280 Cena w tys. zawiera VAT



Ale kolorowy świat, PC



WINTER SUPERSPORTS



Zimna zadyma w środku lata, PC

Sporty zimowe są niezwykle popularną dziedziną pisania gier komputerowych. Firma FLAIR SOFTWARE udowadnia, że sztukę tę opanowała w stopniu pozwalającym nie wstydzić się gotowego produktu.

WINTER SUPERSPORTS pozwala na toczenie walki w konkurencjach takich jak bobsleje, biegi zjazdowe, łyżwiarstwo szybkie, slalom gigant, sanki a także trzech nowych: BALE JUMPING (połączenie łyżwiarstwa szybkiego i skoków przez beczki) PRO SKI (slalom ze skoczniami) oraz SKIDOO (wyścigi skuterów śnieżnych).

Gra pozwala wybrać sposób, w jaki będziesz zmagać się z rywalami. W COMPETITION można grać aż w sześciu i wybrać sobie dowolne konkurencje, CHALLENGE zaś jest przewidziane dla jednego gracza – należy zebrać odpowiednią ilość punktów aby zakwalifikować się dalej. Niektóre konkurencje pozwalają na grę jednocześnie dwóm osobom.

Z instrukcji można dowiedzieć się wszystkiego o konkurencjach, w których bierze się udział a także o sposobie instalacji, uruchamiania i sterowania gry.

WINTER SUPERSPORTS jest grą, która może się podobać, a kilku graczy zebranych przy jednym komputerze na pewno nieźle będzie się emocjonować.

Gulash

Dystrybutor: MarkSoft

FLAIR'92
AMIGA
PC: VGA, SB, GUS 1 1
SPORTOWA
75% Grafika 70% Dźwięk 75% Wrażenia 230 Cena w tys. zawiera VAT

Fliper

PO POLSKU!

Znajdziesz go w dobrych sklepach komputerowych lub zamówisz w firmie xland, skrytka pocztowa 57, 31-557 Kraków 49, tel. (12) 11-10-33 w. 560, aktualna cena: 360 tysięcy złotych (zawiera podatek VAT i koszty wysyłki), minimalne wymagania: IBM PC 386 SX, 1 MB RAM, VGA, dysk twardy.



ANDROID



DZBAN



EXCALIBUR



WYŚCIG



MAGIA



DŻUNGLA



MORZE



ENIGMA

JAMES POND 3

Całkiem niedawno Jamesowi Pondowi udało się zakończyć pomyślnie akcję na biegunie, gdzie zlokalizował i zniszczył kryjówkę doktora Maybe (ROBOCOD).

Wydawać by się mogło, że wszystko wróciło do kompletnej normy, nic jednak bardziej mylnego. Doktor Maybe wraz ze wszystkimi pieniędzmi zarobionymi na niszczeniu środowiska naturalnego (JAMES POND) uciekł w świat szeroki i tyle go widzieli. Przez parę lat było dość spokojnie.

Czasu tego nie zmarnował jednak doktorek, który czyniąc parę machlojek powiększył swój majątek. Teraz mógł spokojnie zrealizować swoje marzenie z dzieciństwa – przejąć kontrolę nad produkcją żółtego sera.

Cóż za okrutny i perfidny plan! Należy jednak sprostować pewną sprawę – główne pokłady żółtego sera wcale nie znajdują się na Ziemi w przetwórniach mleczarskich, lecz na Księżycu, gdzie ten cenny materiał żywieniowy wydobywa się w kopalniach sera. Aby urzeczywistnić swoje plany opanowania serowego rynku, doktor Maybe potrzebował pracowników, których spokojnie mógłby wysłać na Księżyc. Anons trafił prosto w oczy szczurzego przywódcy szczurzej bandy, która natychmiast zakontraktowała swoją pracę.

Doktor wysłał ich na Księżyc aby przejęli kontrolę nad kopalniami sera. Od tej pory na Ziemi powstał problem, którego nikt nie potrafił rozwiązać. Brakowało sera do pizzy, chrupek serowych i innych podobnych produktów, półki uginały się pod opakowaniami keczupu, którego nikt nie kupował bo nie było go do czego dodawać. Sytuacja zaczynała być napięta, a doktor z ekipą podwyższali cenę „dziurawego kruszcu". Dodawali też do niego specyfik, powodujący uzależnienie, podobny jak w znanych napojach gazowanych.

Do akcji stanął jednak POND – agent, który charakteryzował się małpią zręcznością i spostrzegawczością, mimo iż był foką. Śmiałka wystrzelono w stronę srebrnego globu. Przed sobą miał kilka zadań. Po pierwsze: uwolnić tubylców, których próby obalenia serowego reżimu zakończyły się fiaskiem. Po drugie: zniszczyć wszystkie kopalnie zatrutego sera, ser, ser, ser, położone w zagłębiu serowym – wieży serowej. Po trzecie: zadanie dodatkowe w postaci odzyskania skradzionych dzieł sztuki ludzkiej cywilizacji.



KTO MNIE STWORZYŁ?

Stworzyli mnie rodzice, a dokładniej programiści z MILLENNIUM – Chris Sorrell oraz Richard Joseph. Gra powstawała ponad półtora roku, a prawie całą harówkę odwalił Chriss Sorell. Ci, którzy go nie znają, powinni wiedzieć, iż jest on twórcą następujących gier: DOGS OF WAR (1989), YOLANDA (1990), JAMES POND (1990) i ROBOCOD (1991). On sam twierdzi, iż JAMES POND 3 – OPERATION STARFISH, jest najlepszą grą.

Gra powstawała w chwili wejścia na rynek Amigi 1200, co znacznie ułatwiło pracę gdyż na początku zadecydowano o wypuszczeniu tej gry tylko na A1200 – miało to być zachęcenie do kupna tej maszynki. Szybko jednak zorientowano się, iż rynek Amig to wciąż jeszcze Amigi 500 i dlatego ukazała się wersja na A500.



Uważaj, gościu! Pod migoczącą powłoką neonów wielkiego miasta czai się Śmierć. To co widzisz z zewnątrz, to tylko jaskrawy lukier skrywający morze zgnilizny. Bacz, abyś podczas swych eskapad nie opuścił uczęszczanych tras.

FRANKO

Tytułowy Franko nie przestrzegał tych zaleceń. Miał jednak chłopak szczęście. Tym razem przeznaczenie dosięgło jedynie jego przyjaciela (choć trzeba przyznać, że śmierć miał krótką i niezbyt bolesną). Teraz, po roku ćwiczeń, Franko wyrusza w miasto wyrywać chwasty miejskiego marginesu.

Gra ta, co trzeba uczciwie przyznać, robi wrażenie. I nie chodzi tu bynajmniej o szok spowodowany odjazdową grafiką. Grając we FRANKO odnoszę wrażenie jakbym oglądał surrealistyczną kronikę policyjną poświęconą psychopatycznym mordercom. Grafika przypomina twórczość nastolatka wychowanego na pożywce niskobudżetowych filmów akcji. Te rozrośnięte klatki piersiowe! Te bary! Dochodzi do tego jeszcze zazwyczaj dziwnie ukształtowana fizjonomia i mamy już lokalnego herosa spod budki z piwem.



Tło stanowią znajome krajobrazy: mury pokryte grubą warstwą spray'u, wydeptane trawniczki, mężczyźni załatwiający swoje popiwne potrzeby fizjologiczne przy wejściach do klatek schodowych, porozbijane samochody – od razu czujemy się swojsko, jakbyśmy wrócili do domu z dalekiej podróży. Do tego dochodzą jeszcze efekty akustyczne. Większość ścieżki dźwiękowej stanowią zwroty i sformułowania w programach telewizyjnych wycinane przez wstawienie sygnału „piiiiii” – wrażenie swojskości pogłębia się. Tajemnicą poliszynela jest to, że w pierwowzorze FRANKO wykorzystano bardzo śmiałe okrzyki o treściach obscenicznych. Niestety, wersja skierowana do sklepów została na wniosek wydawcy znacznie okrojona.

Trzeba przyznać, że wachlarz ciosów jest przyzwoity i dość ciekawy – niech ktoś wskaże inną grę, w której można chwycić przeciwnika za kark i zmasakrować mu twarz piętą. Efektu dopełniają litry krwi tryskające z ofiar naszego szalonego bohatera. Ciekawe co na to medycyna? Czy rzeczywiście krew może wypływać z głowy w takim tempie?

Na zakończenie – sakramentalne podsumowanie. Trudno się we FRANKO dopatrywać jakiegoś głębszego sensu – ot, mordobicie, jakich dziesiątki. A jednak coś za serce chwyta, gdy po kosmopolitycznym STREET FIGHTER 2 spoglądamy na znajome ulice swych miast.

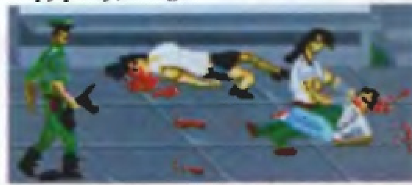
PooH

MIRAGE'94
1MB AMIGA — 3
MORDOBICIE
85% Grafika — 90% Dźwięk — 100% Muzyka — 235 Cena w tys. zawiera VAT
SUPER

Bonus level – dobijanie Krzysia



Kopy party, Amiga



Kolor zielony uspokaja



Spotkanie lidera firmy MIRAGE z autorami programu po ocenzurowaniu



WSZYSTKO GRA

Przed nami stoi otworem sto leveli (bez BONUS LEVEL) czystej zabawy. Trzeba przyznać, że twórca stanął na wysokości zadania, tworząc grę dwa razy obszerniejszą od swej poprzedniczki (ROBOCOD). Tym razem agent Pond jest nieco większych rozmiarów i już bardziej przypomina fokę.

Pond w swej podróży spotyka wiele zagadek do rozwiązania. Na jego drodze staną fosy wypełnione mlekiem, serem i miodem (w sam raz na przeziębienie!). Dostępu do tajemnic sera strzec będą wyspecjalizowane szczury, albatrosy z rakietami, mechaniczne koty i latające krowy. Pond na szczęście ma do pomocy jeszcze jednego agenta, a jest nim żaba o pseudonimie Finnius. Poza małymi gabarytami potrafi ona wysoko skakać, wchodzić tam gdzie diabeł nie może. Finniusa uaktywnić można tylko w jednym miejscu, zaś zamiana rolami następuje samoistnie pod warunkiem, że masz żabę za pazuchą.

Podczas całej misji spotkasz wiele ciekawych przedmiotów i zjawisk:

– dynamit służący do niszczenia wroga i skrzynek z napisem TNT, należy jednak uważać gdyż po wzięciu dynamitu natychmiast zapala się lont, który nie pali się zbyt długo. Eksplozja może zniszczyć skrzynke z TNT, wysadzić mur, bądź otworzyć wejście do jaskini.

– bomba – jak wyżej.

– pistolet to bardzo uniwersalna broń. Jej wygoda polega na zmianie amunicji. Np: ciastka są tak dobre, iż same naprowadzają się na wroga.

– rakiety nośne pozwalają na szybkie i nieograniczone przemieszczanie się po planszy. Ich jedynym ogranicznikiem jest paliwo, które się kończy. Uzupełniasz je biorąc jaskrawe beczułki.

– telewizory poza tym, że gdy je weźmiesz to plansza pozbywa się kolorów, dają jeszcze możliwość wywoływania duchów. Jak to zrobić? Należy danym telewizorem rzucić parę razy o glebę tak mocno aż się rozpadnie, a z wnętrza wydobędzie się duszek. Po duchu będzie można spokojnie włazić, pod warunkiem posiadania resztek telewizora.



– filiżanki o czterech różnych kolorach nieraz spędzą ci sen z powiek, gdyż będziesz musiał zebrać szczęśliwą czwórkę, aby wydostać się z levelu. Poukrywane są w najdziwniejszych miejscach, a zebranie czterech daje także specjalny bonus.

– okulary na podczerwień, dzięki którym zobaczysz najbardziej chytrze ukryty bonus. To chyba najcenniejsza rzecz.

– parasolki, baloniki itp. pozwolą ci na lot w przestworza. Manewrować w locie niestety będziesz mógł tylko w lewo i prawo.

– owoce i warzywa nieludzkich rozmiarów są rodzajem twojej ochrony, pancerza. Dają ci możliwość niszczenia potworków oraz chodzenia po substancjach płynnych.

– małe księżyce – zebranie tysiąca takich spowoduje przybycie jednego życia, a możesz ich nieść maksymalnie 9.

– kręcące się gwiazdki to teleporty, które przeniosą cię w świat bonusowej rozrywki, bądź też podrzucą w jakiś inny zakamarek planszy.

– skakanie na głowę przeciwnikom powoduje ich natychmiastową śmierć.

– wciskając SPACE pomagasz mu uruchomić iskrę talentu lekkoatletycznego, który umożliwia wbiegiwanie na strome ściany i przeskakiwanie wrzących cieczy.

– po przejściu większego skrawka mapy, pojawia się samoistnie autosave, czyli zapis stanu gry na dyskietkę. Radzę zapisywać.

G1200

MILLENIUM'94
1MB AMIGA
AMIGA 1200
CD32
3 — 3
ZRĘCZNOŚCIOWA
80% Grafika — 85% Dźwięk — 100% Muzyka — Cena w tys. zawiera VAT
SUPER

OSCAR



Rzadko na PC pojawia się tak kolorowa amigowa grafika.



Oskar buszuje, PC



OSCAR to znamienita platformówka firmy FLAIR SOFTWARE. W czołówce platformówek znajduje się obok gier takich jak JAMES POND i ZOOL – przepiękna, kolorowa grafika i świetnie dobrana muzyka.

Zadaniem Oscara jest odnalezienie zagubionych na różnorakich planach filmowych znanych statuetek – tytułowych OSCARÓW, będących przecież prestiżowymi nagrodami w przemyśle filmowym.

Mamy więc plany filmowe JURASSIC, WESTERN, HORROR, SCIENCE-FICTION itp. Na każdym z nich czuć nawiązania do wielkich przebojów dużego ekranu.



Gra nie jest prosta, bowiem na drodze Oscara czycha wiele niebezpieczeństw. Przeszkadzajki przybierają formę czarnych charakterów oraz innych postaci z poszczególnych filmów. Oscar nie musi się z nimi rozprawiać, wystarczy aby ich unikał.

Oscar może nawet pływać, wtedy widok jest po prostu prześliczny, autorzy zastosowali znakomity efekt obrotu palety kolorów. W wersji na CD32 gra posiada dodatkowo upiękniającą muzykę z kompaktu.

LamerMowerMan

Dystrybutor: MarkSoft

FLAIR'93
1MB AMIGA
A1200
PC: VGA, SB, GUS 3 2 3
ZRĘCZNOŚCIOWA
90% 80% 80% 250-310
Cena w tys. zawiera VAT



Baza na Księżycu była ostoją ludzkiej myśli i cywilizacji. Powstała w celu stworzenia kosmonautom punktu zaopatrzeniowego w drodze na Marsa. Nieco później jej rolę nieznacznie zmieniono – baza została rozbudowana o nowe kompleksy badawcze, w których powstawać miała nowoczesna broń, dzięki której Ziemianie mieli zyskać przewagę nad niższą rasą brudnych Marsjan.

Wszechogarniająca korupcja urzędników państwowych sprawiła, że do księżycowej infrastruktury przedostali się marsterroryści. Zajęli strategiczne części bazy, w tym jej kluczowy obszar – sektor badań nad nowymi rodzajami broni. Od tego momentu dla ziemskich władz skończyły się przelewki. Z każdą minutą terroryści stawali się coraz bardziej niebezpieczni dla Matki Ziemi, bowiem posiedli nowe, nieznane jeszcze na Marsie bronie.



Życie i śmierć Roostera, Amiga



Korporacja na Ziemi nie miała już żadnych wątpliwości, iż trzeba dołożyć wszelkich środków finansowych, aby zwabić na Księżyc czołowego

ROOSTER



pogromcę Marsjan – Roostera. Poza tym, że umiał się zręcznie posługiwać giwerą, posiadał także intelekt o wysokim stopniu kombinowania, co w skrócie oznacza, że był bardziej cwany i przebiegły niż przeciętny ziemski szarak.

A CO Z GRĄ?

Teraz trochę o samym produkcie. Gra jest w pudełku dość czarnym, a na nim coś na wzór połączenia pistoletu kaliber 9 mm z Uzi i lufą od broni maszynowej z II Wojny Światowej. Na pudełku byczymi literami napisano „AMIGA 1 MB PAMIĘCI". Czy Amiga 500/600 czy też 1200, aby się tego dowiedzieć trzeba sięgnąć niszcząc opakowanie do środka, gdzie jedynie na dyskietkach podano, że gra działa na Amigach 500/600/1200.

W środku same niespodzianki – bardzo starannie wydana instrukcja po polsku, w której znajdziemy trochę fabuły oraz dla leniwych nie lada gratka – dokładny opis przejścia wszystkich czterech, niełatwych etapów gry plus mapy.

Wielu z was zapewne pamięta ALIEN BREED, który był doskonałą pożywką dla twórców z TSA. Nasi rodzimi programiści świetnie zerżnęli pomysł gry, który wyszedł z TEAM 17. Do znanego już pomysłu TSA dorzuciło kilka wątków logicznych połączonych z gigantycznym labiryntem, w którym nietrudno się zgubić.

Muzyka i odgłosy są cool, grafika za to raczej monotonna, wszystko w miarę podtrzymują zagadki, teleporty itp. Zakładam, że na owej bazie księżycowej nie stworzono dodatkowego sztucznego przyciągania i wszyscy ludzie zobowiązani byli do chodzenia w obciążonych butach. Ale stało się lekką przesadą, że ów komandos Rooster porusza się wolniej od czegokolwiek, co by to nie było. Chyba w bazie na Ziemi trochę się zapomnieli i wyposażyli go w buciki z dodatkiem 100 kg ołowiu. Ja, osobiście zapalony gracz, podchodząc do każdej gry z optymizmem, nie wytrzymałem i uciąłem sobie drzemkę na klawiaturze.

Bardziej ambitni lub anemicy może zakochają się w ROOSTERZE. Pozostałej części świata gra też powinna się podobać, dzięki dużej ilości rozwalanego złomu, padających trupów Marsjan i zdruzgotanych ścian przez gigantyczne pociski, które żeby odpalić trzeba do nich strzelić (?).

Gra powstała ona w firmie TSA. Panowie z TSA, mała prośba na przyszłość, dołączajcie do swych DOS'owych gier instalator, który znacznie ułatwi szarym graczom przeżywanie wzlotów i upadków Marsjanobija na swoich Amigach z twardym dyskiem.

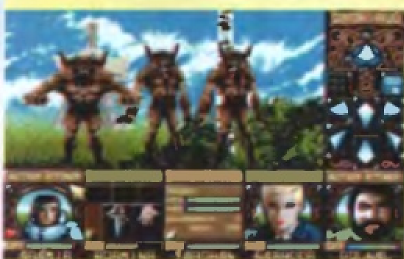
Ukończone już zostały prace nad kolejną częścią gry, o roboczej nazwie ROOSTER 2. Posiada ona znacznie lepszą grafikę i muzykę, rozwiązano też problem szybkości poruszania się naszego pupila (zredukowana masa antyradiacyjnych wkładek ortopedycznych). Będziemy mogli też podziwiać całą jego sylwetkę, a nie tylko bary.

G1200

Współpraca: Mr Gregor

Dystrybutor: Mirage

MIRAGE/TSA'94
AMIGA 500
AMIGA 1200
2
ZRĘCZNOŚCIOWA
80% 80% 75%
Cena w tys. zawiera VAT



Odpowiadając na wasze liczne prośby, a także nawiązując do niedawnej premiery w polskich sklepach, drukujemy opis do pierwszej części tryptyku ISHAR. Za miesiąc część druga, a potem... ISHAR 3, który ma się ukazać równocześnie na Zachodzie i w Polsce.

Celem gry jest pokonanie Krogha, który zawładnął krainą Kendoria i wybudował tytułową świątynię Ishar. Sterowanie jest bardzo łatwe i każdy kto miał do czynienia z grami RPG nie będzie miał problemu z interfejsem użytkownika.

———

Udałem się na wschód, aż do rzeki. W domku na południu znalazłem 15 tysięcy sztuk złota. Z zapasem gotówki odwiedziłem pobliską wioskę. Spotkałem w niej starego przyjaciela Jarela-Akeera. Powiedział mi, że duch Azalghorm może być pomocny. Podziękowałem za informację i poszedłem na północ. W lasku brzozowym spotkałem Kinelę, którą przyłączyłem do drużyny. Posiadała ona bardzo użyteczny czar leczenia ran. Chciałem wejść do miasta na palach – LAKE CITY, ale osobnik na moście miał niezbyt przyjazne zamiary. Po ciężkim, ale wygranym pojedynku przespaliśmy się w tawernie, po czym zwerbowałem do drużyny wojownika Targhana. Odwiedziłem jeszcze pobliski sklep, w którym wydałem część gotówki. Potem w trójkę udaliśmy się do krainy OSGHIROD.

W chatce na południu odwiedziliśmy psychologa, który za drobną opłatą poinformował nas o stanie psychicznym drużyny. Teraz z kolei poszliśmy do domku na północy. Powitał nas w nim zielony staruszek, który opowiedział, że w lesie FIMNUIRH rządzi Brozl – niewidzialny człowiek-jaszczurka. Posiada on użyteczne pierścienie, dzięki którym ogień smoka nie wyrządzi nam krzywdy. Jednak dość trudno jest ujrzeć niewidzialnego osobnika. Ale jest na to rada! Żelazny rycerz znajdujący się w pobliskim gąszczu posiada hełm, który pozwala ujrzeć ludzi-jaszczurki.

Udaliśmy się do labiryntu na spotkanie rycerza. Ponieważ nie chciał oddać hełmu dobrowolnie, trzeba go było wziąć siłą. Następnie odwiedziliśmy krainę LOTHARIA. W wiosce po raz pierwszy ujrzeliśmy gildię magów, gdzie można było się nauczyć zaklęć. Na południu nad brzegiem morza znaleźliśmy tablicę runiczną. Niedaleko stąd spotkaliśmy ducha Azalghorma. Powiedział on nam, że aby pokonać Krogha musimy mieć:

1. Magiczny talizman
2. Pięć tablic runicznych
3. Czarownicę, która posiada czar ANTI KROGH

Podziękowaliśmy za radę i poszliśmy do krainy RHUDGAST. Penetrując ją znaleźliśmy wejście do podziemi. W nich zdobyliśmy drugą tablicę runiczną oraz flaszkę służącą do przygotowywania mikstur. Było z tym trochę kłopotów, jako że podziemia zamieszkiwały wielkie pająki i olbrzym zwany Gollemem. Na szczęście w drużynie był wojownik.

Gdy znów ujrzeliśmy światło dzienne, skierowaliśmy się do lasu FIMNUIRH. Brozla odnaleźliśmy dzięki hełmowi. Stał na polanie w środku lasu. Po jego pokonaniu na ziemi pozostało pięć pierścieni, dzięki którym ogień smoka był nam niestraszny. W ARAGARTH niedaleko lasku spotkaliśmy kupca. Za dość wysoką cenę sprzedał nam pajęczynę (TRAPDOOR SPIDER WEB). Czas wreszcie pójść do krainy SILMATIL. Aby się tam dostać, trzeba było przebyć most strzeżony przez niezbyt sympatycznego, lecz dobrze wyszkolonego osobnika.

Zaczęliśmy od pobliskiego miasta URSHURAK, gdzie spotkaliśmy Olbara-kolejnego przyjaciela Jarela. Dowiedzieliśmy się o magicznym mieczu, który Jarel wbił w kamień (gdzieś już to było...). Spotkany w jednej z tawern Karoma przyłączył się do drużyny.

ISHAR
LEGEND OF THE FORTRESS

Kolejnym miastem było ELWINGIL. W jednym z domków powitał nas Thorn (przyjaciel Jarela), który dał nam pięć habitów, dzięki którym można wejść do świątyni ISHAR. Przyłączyliśmy jeszcze do drużyny nieznajomego (UNKNOWN). W wiosce na północ, w krainie HALINDOR, w jednym z domków starzec poprosił nas o uratowanie córki, która została porwana i uwięziona w ELWINGIL. Obiecaliśmy pomóc.

Zwiedzając krainę BALDARON napotkaliśmy miecz wbity w skałę. Jeden z wojowników dysponował ogromną siłą, więc wyciągnął broń bez problemu. Natomiast w KANDOMIR, w chatce nad morzem, odwiedziliśmy starego maga, który dał nam scroll z opisem przyrządzania magicznych napojów. W północnej części krainy SILMATIL pokonaliśmy olbrzyma, by zdobyć żółwia. Zwierzaka wymieniliśmy u kupca w ZENDORII na butelkę TURTLE SLOBBER.

Pora teraz uwolnić dziewczynę uwięzioną w mieście ELWINGIL. Trzeba mieć jedno wolne miejsce w drużynie, najlepiej wywalić najsłabszego na ciosy przeciwnika. Dziewczynę odtransportowaliśmy do starca w HALINDOR. Niestety jeden z mężczyzn z drużyny zakochał się w niewieście. Trzeba było zrobić napój ZARKLUG i dać mu go do wypicia. Na wszelki wypadek dostał jeszcze napój DROULI.

Za odprowadzenie dziewczyny ojciec dał nam klucz do podziemi. W ULDONYAR w celu wzbogacenia się zabiliśmy rycerza miotającego ognistymi kulami. W zakątku GIL-ARAS leżała kolejna tablica runiczna. Następnie korzystając z teleportu w HALINDOR przeniosłem drużynę na wschodnią stronę ELVINGILU, skąd powędrowaliśmy na północ do VALATHARU. Spotkany tam Zach podarował nam miksturę TOAT EYE.

W FHULGROD zobaczyliśmy świnię. Zrobiłem miksturę ARBOOL, po wypiciu której świnia zamieniła się w czarownicę, która przyłączyła się do drużyny. W sklepach zakupiłem jak najwięcej składników potrzebnych do robienia mikstur i udaliśmy się do HALINDORU. Po drodze wystawiłem na pewną śmierć jednego z wojowników i na jego miejsce przyłączyliśmy w tawernie starego maga, który posiadał czar MENTAL SHIELD. Teraz przechodząc przez teleport na wschodzie HALINDORU znaleźliśmy się w krainie VALATHAR.

Udaliśmy się na północ. Wejścia do podziemi strzegli czarodzieje, których trzeba było pokonać. W pieczarach zdobyliśmy talizman i kolejną tablicę runiczną. Napotkanego smoka pokonaliśmy z łatwością, jako że każdy z nas miał magiczne pierścienie Brozla i ogień smoka był dla nas niegroźny.

Następnym punktem podróży była ZENDORIA, a dokładniej domek na północy niedaleko brzegu. Stamtąd zabraliśmy ostatnią tablicę runiczną chronioną przez nieznaną moc. Biegiem udaliśmy się do teleportu w podziemiach, nałożywszy uprzednio habity. Członkowie drużyny czuli się coraz słabsi, więc zastosowaliśmy czar REGENERATION.

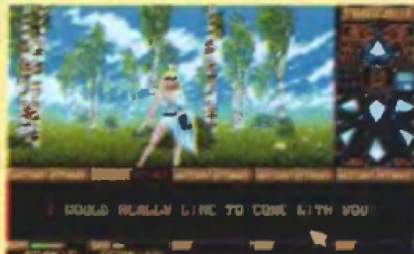
Pokonaliśmy wroga przy teleporcie i zostaliśmy przeniesieni do świątyni ISHAR. Rozpętało się piekło. Unicestwiłem trzech czarodziei pomagając sobie czarem MENTALSHIELD. Na końcu stanęliśmy twarzą w twarz z Kroghiem. Zabić go można było tylko czarem ANTI KROGH, który miała czarownica. Po ciężkiej i wyczerpującej walce Krogh został pokonany, a my udaliśmy się na zasłużony odpoczynek.

Andrzej Kapusta, Michał Klimaszewski, Marcin Welner

Dystrybutor: Mirage



Leśna kusicielka z mokradeł, Amiga



SKŁADNIKI WYWARÓW

A – oko żaby (TOAD EYE)
B – olej z salamandry (SALAMANDER OIL)
C – pajęczyna (TRAPDOOR SPIDER WEB)
D – jemioła (DRIED MISTLETOE)
E – mózg szczura (RAT BRAIN)
F – pazur gargulca (GARGOYLE CLAWS)
G – ślina żółwia (TURTLE SLOBBER)
H – proszek z kości smoka (POWDERED DRAGON BONES)

ARBOOL	1A+1B+1D+1H
BYMPH	2B+1D
CLOPATOS	1B+1D+1E+1F
DROULI	1B+1C+2D+1E
EXQUIZ	2B+1D+1E
FOKLIM	1A+1B+1E
GHOSLAM	1B+1D+1E
IZDOLIA	1B+1C+1E+1H
KRAKOS	2E+1F+1H
LHWYXZ	1B+1D+1G
OLMAQ	2D+2E
SCHLOUMZ	1B+1D+2F
TRILLIX	2B+1D+1E+1F
WORGAZ	2B+1D+1F+1H
ZARKLUG	2B+1D+1E+1G



Ręczny wyrób broni ciężkiej, Amiga



SILMARILS'94
1MB AMIGA
AMIGA 1200
PC: VGA, SB, GUS
2 2
ROLE-PLAYING
75% 70% 85% 300
Cena w tys. zawiera VAT



Peter Banning był postacią bardzo dobrze znaną w kręgach biznesu. Miał uroczą żonę i dwójkę nie mniej wspaniałych dzieci. Pełnię szczęścia rodzinnego burzył jedynie pewien drobny szczegół – Peter, ze względu na rodzaj swej pracy, był rzadkim gościem w swym domu. Dzieciaki były niezbyt zadowolone z takiego stanu rzeczy. A gdy dziecko jest niezadowolone, bardzo łatwo ściąga na siebie wszelkiego rodzaju kłopoty. Tak było i tym razem.

Gdy Peter wrócił do domu po ciężkim dniu pracy, z głową nabitą pomysłami na sprytne wykorzystanie słabości swych klientów, z pewnym zdziwieniem zauważył brak swych potomków. Nie mógł ich znaleźć w domu, a zwykle o tej porze dzieci siedziały już w swoich pokojach i odrabiały lekcje, jak na dzieci z porządnego domu przystało. Zaniepokojony zaczął wydzwaniać po kolegach swych pociech – bez rezultatu, nikt o nich nie słyszał.

Wtem wzrok jego padł na kartkę przytwierdzoną do drzwi. Szybko przebiegł oczami po literach i krew odpłynęła mu z płata ciemieniowego mózgu. „Dzieci porwane. Przybywaj, czekam. Kapitan Hak". O Boże! Kolejny psychopata używający ksywy z komiksu rodem!

Z lekka zdołowany Peter siadł na schodach i począł bezmyślnie wpatrywać się w ścianę. Nagle pokój zalało światło. Od strony okna zbliżało się coś małego i świecącego. A cóż to znowu? Przerośnięty robaczek świętojański? Uskrzydlony krasnoludek? Okazało się, iż bliższe prawdy jest przypuszczenie numer dwa: nadlatywała właśnie Julia Roberts emitująca promieniowanie niczym najwspanialszy radziecki reaktor jądrowy. Nie wdając się w bezpłodne dyskusje Julia wpakowała Petera w prześcieradło i wytaszczyła za okno ciągle coś mamrocząc pod nosem.

Podczas lotu Peterowi udało się ustalić kilka interesujących rzeczy: oto nie jest żadnym Peterem Banningiem lecz Piotrusiem Panem, ulubionym bohaterem fantazji dzieci oraz Stephena Spielberga; taszczące go ustrojstwo nazywa się Tinkerbell a lecą do Neverland, gdzie czekają na niego dzieci i kapitan Hak. Nie ma co – nieźle jak na biznesmana-racjonalistę, który ostatnią bajkę przeczytał w wieku lat pięciu, a swoje dzieci zamiast na Kopciuszku wychowywał na wyciągach z rachunków bankowych.

W końcu dotarli na miejsce. Tinkerbell miękko posadziła Petera na środku rynku jakiegoś miasteczka i rozpoczęła orbitowanie dookoła jego głowy po promieniu około dziesięciu metrów.

KLEPTOMANIA BIZNESMENA

Po dokonaniu gruntownej lustracji miasteczka Peter doszedł do następujących konkluzji: jego życiowym celem staje się w tej chwili dotarcie na piracki statek, na którym najprawdopodobniej znajdują się jego dzieciaki, a po drugie: aby tego dokonać należy zdobyć coś na kształt pirackiego ubranka. Najprościej oczywiście byłoby je kupić, lecz tu na drodze staje problem niewymienialności dolara na miejscową walutę, której to Peter chwilowo nie posiadał. Jedyną osobą wyrażającą chęć udzielenia pomocy w zaistniałej sytuacji był dr Chop, barwna postać światka medycznego mieszkająca na ulicy Muggers Alley. Zgodził się on na udzielenie wsparcia finansowego w wysokości dwóch monet w zamian za dorodną parę złotych siekaczy Banninga. Z tą skromną kwotą w kieszeni nasz bohater wyruszył na dalsze poszukiwania. W miejscu zwanym Behind Piratu Square zlokalizował kotwicę, która aż się prosiła, by ją połączyć z liną znalezioną w Dead Mans Pier. Uzyskana maszyneria, użyta na krokodylej wieży zegarowej pozwoliła Peterowi na wykonanie malowniczego przelotu ponad Pirate Square. Za którymś razem udało mu się nawet dosięgnąć pirata spacerującego ruchem wahadłowym po placu i ściągnąć mu z głowy kapelusz – pierwszą część pirackiego stroju.

Na dalszy ogień poszła kurtka. Peter zauważył jeden z okazów tejże części garderoby wiszący na sznurku do suszenia bielizny rozciągniętym w Behind Pirate Square. Niestety, każda próba jego „pożyczenia" (dokonywana



HOOK

za pomocą znalezionego tamże bosaka) nie przynosiła rezultatu z uwagi na ostre sprzeciwy praczki nie zgadzającej się na uspołecznienie jej towaru. Wniosek był prosty: należało w jakiś sposób odciągnąć uwagę owej zacnej matrony od szmatek powiewających w wieczornej bryzie. Od pomysłu do przemysłu droga niedaleka: kolejny skok z liną z balkonu w barze Bait and Tackle przeniósł Petera na balkon praczki. Teraz jedynie zmyłkowe stukanie do drzwi, szybkie przebycie drogi powrotnej i już trzymamy w garści ściągniętą kurtkę. Rzut oka do kieszeni pozwolił na przekonanie się o radosnym fakcie, iż właśnie staliśmy się posiadaczami kolejnej monety.

Akt pierwszy, scena trzecia: spodnie. Jedynym miejscem, gdzie można było napotkać istoty gotowe na rozstanie się z dolną częścią swej garderoby okazała się być knajpka Jolliest Roger's Place. Zalegali w niej osobnicy będący pod wpływem jedynego dozwolonego tu napoju wyskokowego: kakao. Ponieważ barman nie był zbyt skłonny do wydawania własnych kufli zawierających ów boski trunek, Peter zmuszony był skoczyć po parę (a właściwie po trzy) do konkurencji (tzn. do B&T). Z kuflami wypełnionymi kakao można już było rozpocząć konwersację z jednym z przedstawicieli miejscowej inteligencji. Gdy człek ów pogrążył się już w nieświadomym błogostanie, nie oponował przeciwko użyczeniu swych spodni w zbożnym celu.

Pozostał jeszcze problem: gdzie się przebrać? Lekarstwem na tę bolączkę okazała się roleta podebrana z kliniki dr. Chopa umiejętnie użyta w ustronnym miejscu za pirackim skwerem.

Teraz można już było bez żenady udać się na statek. „Czyżby to złoto nieśmiało przebłyskiwało z pirackich garnków? Ależ tak! Nie można chyba pozwolić aby się tak bezproduktywnie marnowało" – pomyślał Peter nacjonalizując część pirackiego majątku.

Gdy powrócił z gotówką do miasta, stwierdził, iż należy przerwać już tę orgię kradzieży i nareszcie kupić coś legalnie za, powiedzmy, podebrane pieniądze. Jak pomyślał, tak też i zrobił, kierując się do jedynego otwartego sklepu Ye Pirate Tailors. Wewnątrz uwagę jego zwrócił jedynie wykrywacz metali, który też niezwłocznie nabył. Nie znajdując dla niego lepszego zastosowania udał się na plażę, gdzie wcześniej zauważył na piasku znak, który zwykle oznaczał miejsce ukrycia skarbu. Intuicja nie zawiodła go i w tym momencie – do rąk jego trafił dorodny budzik.

Znając z rozmów awersję kapitana Haka do wszelkich tykających mechanizmów, kroki swe skierował na statek. Kolejny sukces – wizyta zakończyła się ucieczką wprost w spienione fale ciepłego Morza Neverlandzkiego.

SYRENY I PSYCHOANALIZA

W wodzie kołysze się nasz Peter, który jakoś nie tonie. Spogląda jedynie z zainteresowaniem w kierunku pobliskich, całkiem urodziwych syren. Lecz ponieważ jest statecznym mężem, uwagę swą kieruje ku spoczywającej na dnie muszli oraz ku dziwnemu mechanizmowi znajdującemu się obok. Po pogmeraniu w nim bosakiem coś zachrobotało, coś zaskoczyło i można już było użyć muszli w celu wydostania się na powierzchnię.

A oto i wynurzamy się niczym Wenus z morskiej piany w pobliżu wejścia do lasu. Peter zatrzymał się jednak jeszcze na chwilkę w celu zabrania z muszli drugiej, mniejszej osłonki jakiegoś morskiego mięczaka i odważnie wkroczył w mroczne knieje.





Szedł tak sobie i szedł (góra, prawo, góra, lewo, góra, prawo, prawo), aż wpadł w pułapkę zastawioną przez partyzanckie oddziały bojowników antypirackich zwanych „Zagubionymi Chłopcami". Odważnie wkroczył do ich siedziby i natychmiast odkrył kilka przydatnych rzeczy: na przystani koło statku The Avenger znalazł sieć, z której wyplątał linkę, dającą w połączeniu z gałązką z drzewa rosnącego na bagnach świetny łuk. Poprawił też swą kondycję fizyczną ćwicząc w Jogging Area, oraz ubił pierwszy od przybycia do Neverlandu prawdziwy interes: za jajka od kury żyjącej w Czterech Porach Roku (zwinął je strasząc biednego ptaka grą na muszli) dostał kawał elastycznego materiału od chłopaka z warsztatu.

Gumę ową inteligentnie użył naprawiając wyrzutnię w Slingshot. Teraz, używając końca klifu jako trampoliny, wykonał trzy skoki próbne, a następnie, uzyskawszy pozytywną opinię stojącego pod klifem chłopca, katapultował się używając gumy i drzewa jako procy. Naciągając chłopaka tego na zwierzenia, wycyganił od niego jeszcze kilka kulek.

Następnie wziął udział w próbie strzeleckiej odbywającej się w warsztatach, wrócił do Czterech Pór Roku po kwiatek, jaki mu się wcześniej nawinął pod oczy i zaniósł go w prezencie Tinkerbell przesiadującej na bagnach. Oczywiście nie robił tego bezinteresownie – otrzymał od niej naparstek. Teraz nastąpił jeszcze incydent w Dining Area. Jedyną osobą, która skłaniała się tam ku konwersacji był niejaki Rufio. Jednak on także nie wykazał się zbytnimi umiejętnościami lingwistycznymi: jego ubogie słownictwo nie wykraczało poza przekleństwa. Peter jednak, człowiek wykształcony, nawet jego potrafił pokonać w grze słownej i doprowadzić do szału. Kiedy już tak sobie porozmawiali od serca stał się mały cud – na stole zmaterializowało się jedzenie, wywołane siłą wyobraźni Petera. „Oops, coś nie tak" - pomyślał sobie nasz racjonalista – „przyda się chyba tu fachowa pomoc psychoanalityka". Ponieważ jednak żadnego nie było na podorędziu, postanowił o małe wyjaśnienie poprosić Tinkerbell. Wytrawna owa terapeutka rzeczywiście mu pomogła: zabrała go do domu w drzewie, gdzie, jak się po dokładnych oględzinach okazało, spędził swe szczęśliwe dzieciństwo (jako niejaki Piotruś Pan, największy wróg kapitana Jakuba Haka). Podczas owego seansu psychoanalitycznego Peterowi wróciła pamięć. Przypomniał sobie też kilka dawno zapomnianych umiejętności, m.in. sztukę latania.

„Pogoria" przy kei, Amiga



SŁOWA, SŁOWA, SŁOWA...

Wielki finał zbliżał się nie mniejszymi krokami. Peter wiedziony ojcowską miłością ruszył swym dzieciom na ratunek. Na pirackim statku doszło do końcowego pojedynku z kapitanem Hakiem. W walce tej o zwycięstwie, poza mieczem, stanowił także język. A oto i zapis z czarnej skrzynki:

1. Peter Pan the Avenger.
2. Good form, James.
3. Tick-tock tick-tock Hook's affraid of a dead old croc.
4. You kidnapped my kids, you deserve to die.
5. Put up your swords. It's Hook or me this time.
6. Peter Pan, the Avenger.

I to był koniec Haka – skończył w morskiej otchłani, a Peter z rodziną żyli długo i szczęśliwie.

PS. wydaje mi się, że jak na grę przeznaczoną dla młodszej części klienteli, HOOK ma zdecydowanie zbyt dużo elementów złodziejskich.

PPS. Jeżeli czyjeś uszy ranią niespolszczone nazwy, jak np. Tinkerbell zamiast Dzwoneczek – przepraszam, ale gra występuje jedynie w postaci napisanej w języku Shakespeare (czyt. Szekspira).

PPPS. Starym zwyczajem zachęcam oczywiście do obejrzenia filmu Stevena Spielberga „HooK" oraz do przeczytania nie cieszącej się chyba zbytnią popularnością w Polsce książki J.M. Barrie „Piotruś Pan".

PooH

OCEAN'92

1MB AMIGA
ATARI ST
PC: VGA, SB
2 4

PRZYGODOWA

90% 85% 90% 4

Cena w tys. zawiera VAT

INHERIT THE EARTH

[illegible] INHERIT THE EARTH.

Wszyscy grali sobie spokojnie na pikniku w warcaby. Wtedy przyszła ta paskudna wiadomość, że ukradziono Kulę, będącą wyrocznią dla wszystkich zamieszkujących krainę zwierzątek. Tercet ocholników w składzie: lis Rik, dzik Okk i jeleń Eeah ruszył z kopyta i pazura w pościg. Lecz jeśli ich nie wesprzesz to i ze dwie wiosny miną, zanim te zdolniachy dobiorą się złodziejom do skóry.

W jednym z namiotów zastaniesz kupca, pogadaj z nim i przyjmij ofertę wymiany pamiątkowego medalionu na trochę grosza. Idąc ścieżką opuścisz piknik i będziesz mógł wybrać sobie na mapie nowe miejsce, do którego chcesz podążać.

Popędź do wioski, szukaj sklepu, w którym będziesz mógł po uprzednim wykazaniu się kupcowi posiadaniem waluty, nabyć krztynę zaprawy murarskiej (BAG OF PLASTER).

Kierunek sanktuarium. W świątyni porozmawiaj z tym zrobić. W wiosce odstaw towar do szklarzy (ich zakład leży blisko sklepu), szef po okazaniu mu odłamków szkła umówi się z tobą w domku myśliwskim (LODGE). To ta chałupa blisko wyjścia z wioski.

Pogadaj z Sakką, przyjmij proponowany test. Kula, którą przynieśli podobno wie wszystko. Ale oczywiście obce jest jej słowo „lightcatcher". Trzeba wrócić do Sista i okazać mu potłuczone kawałki. Lightcatcher to przecież teleskop! Wracaj do szklarzy, dokładnie przesłuchaj kulę i szefa. Wezmą od ciebie kawałki szkła, ale czegoś jeszcze brakuje. Potrzeba raz jeszcze skoczyć do zamku dzików, żeby tam umorusać się w błocie, którego trochę ostanie się na twojej lisiej sierści. Zanieś to szklarzom, a otrzymasz gotową soczewkę (LENS).

Tycho bez utyskiwania wymieni zgubę na mapę. Pod jego domostwem spotykasz posłańca od Elary. Powierzona zostaje ci misja dostarczenia listu siostrze Elary, Alammie.

Teraz można swobodniej poruszać się po krainie. Czy chcesz czy nie, musisz wstąpić do zamku położonego na przełęczy. Zgódź się opowiedzieć psiemu królowi garść dowcipów, nie przypadną one jednak audytorium do gustu. Lądujesz w celi.

wtedy Alamma zdecyduje się ciebie wpuścić. Pogadaj z nią, zobowiąże się przygotować lek, jeśli dostarczysz potrzebne składniki.

Nad położonym na północy strumykiem zerwij ziołowy liść (CATNIP). W kamieniołomach znajdziesz krzemień (FLINT). Pod polnym dębem rozłóż gałązki a potem z pomocą łyżki i krzemienia rozkrzesaj ogień. Wygna on pszczoły z ich siedziby. Możesz teraz do miski nabrać trochę miodu. Obejdź jeszcze polany (FOREST CLEARING), na jednej z nich spotkasz kupca. Zamień z nim kilka słów, powiedz, że interesuje cię igła i nić (NEEDLE AND THREAD). Zgodzi się ją wymienić na twój złoty pierścień.

Alammie dostarcz miód, ziele i przybory do szycia. Remedium zanieś wprost do Mirrhp, koty wdzięczą się usypiając strażników pilnujących w zamku twoich kamratów. Błądząc po zamkowych korytarzach, wejdziesz do salki z trojgiem wyjść. Wybierz prawe. Wpadasz wreszcie do komnaty, w której potężnie chrapie (zzz) czarodziej. Omijając skrzypiące deski podłogi, musisz dotrzeć do niego i wyrwać mu z dłoni żelazny klucz.

Idąc na dół od salki, przejdziesz obok grających w karty strażników, a dalej ujrzysz zamkniętych z mniszką Elarą, zażąda ona jakiegoś znaku (TOKEN) potwierdzającego tożsamość. Dostaniesz go idąc do lasu i prosząc o pomoc króla zwierząt.

Otrzymany znak przekaż Elarze, będziesz mógł wziąć pod lupę teatr zbrodni – mniszka otworzy zachodnią bramę sanktuarium.

W jednym z ogrodzonych płotkiem ogródków znajdziesz pusty kubeł. Przesyp do niego zaprawę i zalej ją wodą z fontanny. W rogu tego obszaru natkniesz się na pierwsze ślady. Podnieś owoce (SOURBERRIES) i z pomocą wyprodukowanej papy zrób odlew śladu zostawionego na ziemi prawdopodobnie przez zbrodniarza (PLASTER CAST).

Wybierz się do jaskini, poproś portiera o widzenie z wodzem. Po dobroci nic z tego nie wyjdzie, trzeba skorzystać ze sztuczki (confuse him). W labiryncie skręcaj dwukrotnie w prawe odgałęzienia, powinieneś dotrzeć w końcu do myśliciela Sista. Zaprezentuj mu owoce oraz odciśnięty ślad. Łapa, która pozostawiła taki ślad należy zapewne do szopa.

W zamku wyprowadź w pole strażników, podczas wizyty u króla dzików zgódź się wejść na moment do błota. Zdobędziesz pierścień.

Co sił gnaj do małego domku, w którym rezyduje Tycho Nortpaw. Objaśnij mu jak stoją sprawy, zgodzi się wręczyć ci mapę po oddaniu drobnej przysługi. Dostaniesz kawałki potłuczonego szkła, musisz coś

Drewnianą miską zapukaj we wrota więzienia. Zażądaj, żeby strażnik przyniósł jedzenie i łyżkę. W prawym rogu celi wyczujesz słabiej trzymający się fragment ściany (LOOSE STONE BLOCK). Zadziałaj tam łyżką a potem spróbuj zrobić wyłom (OPEN).

Rik jako najszczuplejszy wciska się do tunelu, obiecując jak najszybciej powrócić z pomocą dla przyjaciół. Uważając na zielone jaszczury, musisz wydostać się z sieci korytarzy.

W leżącej na zachodzie Dzikich Lądów wiosce kotów panuje smutek. W namiocie leży chora Mirrhp. Porozmawiaj z jej mamą, musisz wyświadczyć przysługę, przynosząc lekarstwo, będące w stanie uleczyć małą kotkę.

Idź do chaty (COTTAGE), trzykrotnie próbuj włożyć list do szpary w drzwiach (PEEPHOLE),

w celi przyjaciół. Żelaznym kluczem uwolnisz więźniów. Teraz w nogi!

Wędrujecie nad skalisty wąwóz (ROCKY GORGE), by tam użyć liny. Eeah z miejsca przesadzi rozpadlinę, mocując koniec liny po drugiej stronie. Nawet ciężkawy Okk zdoła po niej przeleźć.

Na przystani czeka niemiła niespodzianka. Wilczur nie zamierza przewozić bez zapłaty żadnych podróżników. Poszukaj więc jeszcze raz na polanach kupca. U niego też nie ma nic za darmo – odda złoty pierścień dopiero w zamian za kryształ (FRAGMENT OF ROCK CRYSTAL), zdobyty w kamieniołomach po kilkakrotnych próbach oderwania. Wilczur otrzymawszy pierścień wymamrocze coś pod nosem i spuści żagle na wiatr. Po przepłynięciu morza, zostajecie wysadzeni na pomoście.



Przy leśnym wodospadzie (WATERFALL) kąpie się wilczyca. Spróbuj z nią pogadać. Pragnąc zbadać, co tu robi tama (DAM), zostaniecie pojmani przez szopa i jego ochroniarzy. Zwierzak wsadzi was do klatki, z dumą oznajmiając, że zniknięcie Kuli to jego robota. Ale co to za klatka, w której nie zainstalowano zamka. Gdy wszyscy sobie pójdą, otwórz ją. W obozowiskowym namiocie znajdziesz figurkę (ANCIENT TROPHY).

Wal prosto do tajemniczych ruin (ANCIENT RUINS), by tam sprawdzić rząd hangarów po lewej



Lisiczkę wzięło na naleśniki.



Mąka jest, mleko jest, woda jest...



tłuszcz jest, jaja są...



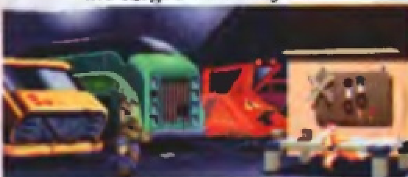
śmietana jest, dżem jest, gaz jest...



szczypta soli też jest...



ale czegoś tu brakuje...



PHOBOS'99



..łza się w oczku kręci..., PC



PHOBOS 99 to pierwszy produkt polskiej firmy ZiP Soft_. Gra jest adresowana do szerokiej publiczności – zarówno dla dzieci jak i dla dorosłych jako rozluźniający przerywnik w ciężkiej pracy.

Starzy Spectrumowcy i Commodorowcy, a także współcześni Amiganci pamiętają zapewne grę PACMANIA – trójwymiarowego PACMANA ze świetnie zrobioną grafiką. W PHOBOS'99 zrealizowano ten sam pomysł dając mu nową oprawę graficzną i muzyczną, dodając mu nieco z innej starej gry – CRYSTAL CASTLES. Zadaniem gracza jest, umiejętnie sterując bohaterem, zjedzenie wszystkich kropek na danym poziomie. Poziom składa się z kilku bądź kilkunastu screenów.

Grafika zrealizowana jest w 256 kolorach, dźwięk można odtwarzać na wbudowanym głośniczku, a także Sound Blasterze i Covoxie. Ogółem grę można polecić każdemu, zarówno graczowi jak i pracownikowi korzystającemu zawodowo z komputera.

Gulash

ZiP SOFT_'94

PC: VGA, SB, GUS — 1

ZRĘCZNOŚCIOWA

85% 80% 80% 270

Cena w tys. zawiera VAT

stronie. Otworzysz jedne z drzwi, w środku podnieś zwój liny (SPOOL OF CABLE). Na urwistym nadbrzeżu (SEASIDE CLIFF) używając liny wyholujesz na górę spoczywającą w gnieździe kartę identyfikacyjną (CARD KEY).

Kupiec urzędujący tym razem na pomoście, wymieni trofeum na lampę oliwną (OIL LAMP). Przyda się ona w ruinach, przy jej pomocy odblokujesz trzecie drzwi w rzędzie hangarów. W pomieszczeniu niszczeją samochody transportowe pochodzące z zamierzchłych czasów ludzkiej świetności. Na ziemi leży bezpański śrubokręt (SCREWDRIVER).

Po prawej stronie stoją budynki o szklanych drzwiach. Te najbliżej wejścia do ruin dadzą się sforsować. Użyj karty na tablicy kontrolnej (PANEL WITH GLOWING LIGHTS). Buszując po tych korytarzach odnajdziesz pokój, w nim na biurku stoi kolejny przeżytek upadłej ludzkiej cywilizacji – komputer. Jest tu również trójkątokształtne urządzenie (TRIANGULAR DEVICE).

Pognawszy nad tamę wspinasz się pod górę, gdzie na szczycie leży obserwatorium. Wtargniesz do wnętrza dłubiąc śrubokrętem przy wejściu. Zabierz pudełeczko (BOX WITH GLOWING NUMBERS) a następnie otwórz je. Zawartość pasuje jak ulał do trójkątnokształtnego urządzenia, teraz zacznie ono działać.

Idź do wodospadu, wślizgnij się w szczelinę (GAP) i skieruj się w lewo. Weszliście do zacisznego kanionu, aby tam trójkątnokształtne urządzenie zaparkować w stacji (IRON HATCH). To jakaś nowa baza (kto je buduje?). Podążając na wprost, wspinając się po drabinach, zmierzacie wprost ku rozwiązaniu akcji. Szop będzie próbował ocalić Kulę, na nieszczęście dla niego poszybowała ona w wodną otchłań. Szop podążył tą samą drogą. Tym samym kończy się ta katastroficzna bajka, pora wyłączyć komputer i wyskoczyć z domu na przechadzkę po prawdziwym lesie.

Micz

NWC'94
PC: VGA, SB, GUS
6
PRZYGODOWA
80% Grafika | 80% Dźwięk | 80% Możliwości
Cena w tys. zawiera VAT


Kurwa! Patelni nie ma! Olaboga, co ja zrobię...!?!



Wystartowali. Frajer przed nami dodaje gazu. Dwie wiązki laserowe trafiają w jego silnik. Z silnika bucha kita ognia. Bolid frajera eksploduje. Ktoś nas wyprzedza, szybki jest. Ale my mamy pancerną karoserię. Mały bodiczek powoduje, że gość zostaje przyparty do bandy. Przez chwilę jedziemy ramię w ramię. ajego bolid iskrzy. Następna eksplozja. Jako, że na torze nie ma już nikogo poza nami, wygrywamy wyścig.

MEGARACE

Te mrożące krew w żyłach sceny pochodzą z MEGARACE, kolejnego produktu wydanego wyłącznie w wersji na CD-ROM. W tych wyścigach samochodowych nie byłoby nic specjalnego, gdyby nie doskonała grafika, mimo że w stosunku do gier na kompaktach takie stwierdzenie urasta powoli do banału.

Ale grafika MEGARACE naprawdę prezentuje się ciekawie. Trasy zostały wyrenderowane na 3D-Studio (który to już raz?), ich przesuw jest bardzo płynny. CD-ROM nie szaleje tak jak podczas gry w THE SEVENTH GUEST, spokojnie doładowuje kolejne porcje danych. Widać, że większość torów „pochodzi z komputera", lecz jest kilka, w których ma się niesłychane wrażenie jechania poprzez rzeczywistą krainę. Zwłaszcza, gdy z boku migają obrazki gór jak z COMANCHE...

Jakość filmów też jest znakomita. Soczyste kolory, ciągłość animacji, nawet praktycznie monochromatyczny początek intro jest bardzo dobry, bo dużo się tam dzieje. Miasto z przyszłości jak żywe. Muzyka trochę rozczarowuje. Digitalizowana gadanina jest już standardem, natomiast motywy muzyczne nie są zbyt dynamiczne i pozostają niezauważone na tle wizualnego przepychu.

Niezapomnianą kreację stworzył aktor Christian Erikson jako ekscentryczny prezenter Lance „Profesorek" Boyle. Potrafi być ironiczny, komiczny, filozoficzny a także bezczelny. To dziwne, ale ta jego postać wcale nie denerwuje gracza, każda nowa mina Profesorka może szczerze ubawić. MEGARACE chyba zawsze będzie kojarzony z tym kuriozalnie ubranym dowcipnisiem.

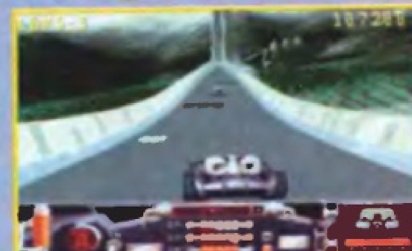
Cóż, miodność pozostawia niestety sporo do życzenia. Na ekranie nie ma naraz więcej niż dwa samochody. Skasujesz przeciwnika, za chwilę widzisz przed sobą następnego itd. Zabawa zaczyna się w momencie, gdy zabraknie ci amunicji. Doganianie, spychanie na bandę, siła odśrodkowa na zakrętach, lecące snopy iskier. To chwilami może wciągnąć.

MEGARACE prezentuje się dobrze na tle tego, co aktualnie wychodzi na CD-ROM. W tych kilku filmikach czuć, że programiści z CRYO poszukują usilnie tego co chciałoby się nazywać interakcją. Jest w grze scena, gdy gość siedzi sobie w fotelu oglądając na wielkim ekranie telewizję. Wjeżdża mały robot porządkowy, coś tam przestawia. Gość odwraca głowę, niecierpliwie kręci się na fotelu. Gdy robot odjeżdża, znów spokojnie zakłada nogę na nogę i kontynuuje oglądanie. Wiadomo, to wszystko jest jeszcze w stadium raczkowania, ale istnieje duża szansa, że właśnie CRYO zrobią jako pierwsi grę, o której będzie można powiedzieć, że jest „real virtual".

Micz

Dystrybutor: CD Projekt
tel. (0-2) 621-46-28

CRYO'94
CD32
PC: VGA, SB, GUS
CD ROM
WYŚCIGI
100% Grafika | 85% Dźwięk | 80% Możliwości | 1150 Cena w tys. zawiera VAT


Screeny: PC i CD32
















Brama palacu wezyra Bagdadu, PC



Po wydaniu RAVENLOFT, SSI wchodzi na rynek z nowym tytułem. Co ciekawe, firma nie prezentuje kolejnego klasycznego role-playing. AL-QADIM opiera swoją fabułę na starych arabskich legendach. Jest to gra trochę archaiczna w stylu, ale posiada specyficzny klimat oraz naprawdę rzadko dziś spotykaną baśniową fabułę, do tego całkiem oryginalną. Wszyscy trochę już znudzeni tymi nowoczesnymi, epatującymi filmową grafiką tytułami poczują być może powiew dawnych, dobrych lat. AL-QADIM nie jest żadnym wielkim przebojem, to po prostu porcja nostalgii.

Jesteś z rodu Al-Hazrad. Nie wiesz jeszcze nic o złych wieściach, które wkrótce jak grom spadną na twoją rodzinę. Zanim zacznie się nawałnica, wysłuchaj garści dobrych rad.

– Rozbijaj wszystkie dzbany, czasem w środku znajduje się waluta.

– Rodzaj broni, którą walczysz zmieniasz opcją READY WEAPON.

– Gdy będziesz płynął statkiem, pamiętaj, że abordaż pirackiej galery przynosi zawsze korzyści – mają tam kufer pełen złota.

– Z medykamentów nie warto kupować nic poza HEALING POTION oraz GIANT STRENGTH POTION.

– To, że wykonujesz właściwe czynności oznajmiane jest przyrostem poziomu doświadczenia.

Od razu na początku czeka cię krótki marszobieg, w trakcie którego trzeba będzie pokonać kilka nietrudnych pułapek. Podążasz w jedynym możliwym kierunku, goniony przez magiczną falę. Wkrótce wraz z siostrą docieracie do rodzinnego miasta Zaratan.

W mieście nie dzieje się dobrze. Klany Al-Hazrad i Wassabów od wielu pokoleń są skłócone. W północnej części zabudowań mieszka Quadi, który zaproponuje podpisanie pokoju pomiędzy zwaśnionymi rodzinami. Porozum się z ojcem a następnie odwiedź siostrę, jej



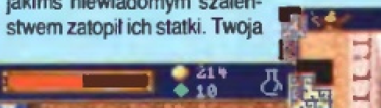
dom znajduje się na lewo od bramy miejskiej. Stojący przed apartamentem Quadiego Haroon złoży też swój podpis na dokumencie, potem udajcie się do mediatora.

Wałęsając się po ulicach Zaratanu nie zapomnij zajrzeć do ciotki, ma przygotowany z okazji twojego zbliżającego się ślubu z Karą mały prezent. Jest w kufrze.

Mieszkający obok waszego domostwa kupiec Babazar poprosi cię o pomoc. Jego córka zachorowała na nieznaną dolegliwość, uzdrowić ją mogą jedynie purpurowe jagody, rosnące w jednej z zaratańskich oaz. Wyjdź z miasta i udaj się na zachód. Odnajdź palmę, na której siedzi papuga. Nieopodal rosną trzy krzewy. Zbierz właściwe owoce. Nagle z morskich fal wyłania się syrena. Porozmawiaj z nią, dostaniesz wiadomość od jej pana Farida, którą trzeba przekazać Qademu, zobowiąż się również, że nikomu innemu nie powiesz, że ją widziałeś.

Wróć do miasta i oddaj list Quadiemu. Dostojny nestor będzie zatroskany: szykuje się ofensywa sił ciemności, na pustyni już dziś zaroiło się od wilkołaków i dziwnych ruchomych wirów piaskowych. Wygląda to na klątwę Dżina... Zostaniesz odesłany z odpowiedzią. Kupcowi zanieś lek, a gdy zapyta, czy widziałeś syrenę – zaprzecz.

Odnajdziesz syrenę w tym samym miejscu co poprzednio, po krótkiej pogawędce powrócisz do Zaratanu. Okaże się, że żeglarze Wassabów nie powrócili z wyprawy, opiekujący się rodziną Al-Hazrad dżin Muliban opętany jakimś niewiadomym szaleństwem zatopił ich statki. Twoja



rodzina zostanie odesłana do więzienia, musisz samotnie bronić jej honoru.

Na zachodzie pustyni odnajdziesz otoczonego przez zgraję wilków człowieka. Idąc z uwolnionym Kalifem kawałek na północ napotkacie ukryty za beczką kufer, w którym będzie zdjęcie zaginionej córki Kalifa. Czeka cię jeszcze powrót do miasta, a potem szukając pomocy udaj się ponownie do syreny. Poleci ci pójść na południowo-wschodni cypel, gdzie poznasz zaklęcie przywołujące żółwia, on przewiezie cię na tajemniczą wyspę. Spoczywa tam wrak pirackiego galeonu.

W dwóch kufrach znajdziesz klucze. Trzeci zdobędziesz pokonując jeden z oddziałów truposzy w zachodniej części wyspy. Przedostań się na pokład tnąc na lewo i prawo. Zejdź pod pokład, na końcu korytarza pojawi się portal, dotknięcie zielonej kuli przywróci ci siły witalne.

Po powrocie odczuwasz lekkie kołysanie. Statek płynie! Porozmawiaj z zaklętym kapitanem, wskaż kurs na miasto Bandar al-Sa'adat. Strażnikom powiedz z czym przyszedłeś. Najpierw rozejrzyj się po mieście. Jest tu gość, z którym grając w zgadywanie liczb można zdobyć fortunę. Funkcjonuje także kantor, wymieniający złoto na klejnoty i odwrotnie. W sklepie Supernatural Emporium zaopatrz się w zapas napojów uzdrawiających.

Idź do pałacu, tam poproś o audiencję z Kalifem. Będziesz musiał chwilę poczekać, dopiero gong oznajmi, że można udać się do północnej sali tronowej do monarchy. W rozmowie wystaraj się o widzenie z uwięzioną rodziną, zejście do lochu znajduje się w zachodnim skrzydle pałacu.

Ojciec zapadł na zdrowiu, daj mu Healing Potion, potem odnajdź cele matki i siostry. Spotkaj się jeszcze raz z ojcem. Los zawiedzie cię ponownie na Zaratan, gdzie otworzysz zaklęciem wrota Wieży Czarowników położonej na pustyni.

Przebijając się naprzód dotrzesz do komnaty z symbolami wyrytymi na posadzce. Przechodź po niebieskich, pociągnij za dźwignię. Idź na północ. Poprzez pulsującą ścianę przedostaniesz się dalej. W następnym teście będziesz musiał zapamiętać, jakie znaki się zapalały. Na zachodzie spotkasz panienkę, przed którą trzykrotnie musisz udawać jelenia: I never do that. Przełączając dźwignie i podróżując na platformach będziesz jeszcze przez pewien czas. Zielonego Dżina spytaj o imię tego, który opętał Mulibana.



Otworzyło się przejście do komnaty Farida. Fruwają tu piękne złote ptaki. Czarownik wyśle cię do pustelnika na tajemniczą wyspę Shibaz, poprosi także o zakupienie Złotej Gołębicy. Przyrzekasz mu wkrótce dostarczyć towar.

Po dopłynięciu do Shibaz w niezamieszkanym budynku musisz znaleźć trzy pergaminy (przeszukaj beczki) oraz zapoznać się z treścią czerwonej księgi. W drugim budynku drogę zastąpią ci ognie. Jednej stałui przeczytaj fragment z księgi, drugiej wetknij w uszy zwoje pergaminów.

Niestety mędrzec spłoszony twoją obecnością wyleciał na dywanie. Trzeba szukać mistrza. Wyląduje za jakiś czas nieopodal domu na wschód od alei oliwnych lamp. Porozmawiaj z nim. Nie wie, gdzie znajduje się legendarna wyspa Dżinów, ale można to sprawdzić w bibliotece, powiada. Wejście do niej znajduje się w pobliskim budynku.

Kieruj się na południe, potem na zachód. W dzbanie ukryta jest wojowniczka, kawałek dalej za nią usiądziesz na dywanie i przelecisz do schodów prowadzących na dolny poziom, gdzie przechowywana jest wiedza tajemna. Ląduje się na runicznych znakach.

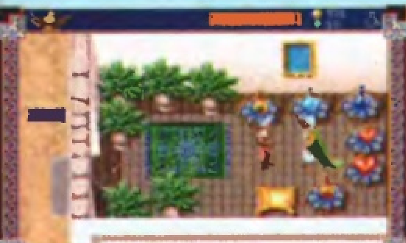
W południowej części biblioteki zaopatrzysz się w sporo dóbr, poukrywanych głównie w dzbanach. Zaś poszukiwany pergamin znajduje się na północ od schodów, trzeba przejść przez iluzoryczną ścianę i pokonać zielonych wojowników. Wyjdź z tego poziomu i przefruń na dywanie kawałek na wschód, wyjdziesz z podziemi.

Kurs na Jaza'ir Jiza. Obejdź rzędy wynurzających się z piasku pięści. Na południu dotrzesz do dżina, który zapowie, że przepuści cię dalej, jeśli spełnisz jego trzy życzenia. Najpierw będziesz musiał dostarczyć najmądrzejszego węża na świecie. Płyń do Bandar al-Sa'adat i kup jedną sztukę. Przy okazji w Supernatural Emporium nabądź Złotą Gołębicę, dostarcz ją w przelocie Faridowi. Zostaniesz potem wysłany przez dżina po najgorętszy węgiel na świecie, kupisz go w sklepie Ha-kima. Trzecią wyznaczoną ci próbą będzie prośba o przywiezienie słynnego welonu utkanego przez Ingrid. Kupisz go w jej sklepie, po prawej stonie głównej alei Bandar al-Sa'adat.

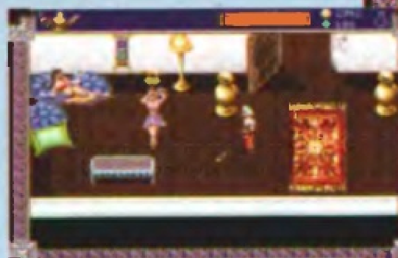
Niestety dżin, z natury chytra bestia, wyśle cię w dodatkową podróż na wyspę Senat po Lampę Wiecznej Pustki. Płyń do tej piekielnej krainy. Gdzieś pośrodku wyspy leży kufer, w nim spoczywa lampa. Po powrocie musisz umiejętnie konwersować z dżinem, by cię znów nie wyprowadził w pole (1,1,2,1,1). Dżin na wsze czasy zostanie zaklęty w lampie.

Szachownica stanowi rodzaj portalu. Ważne są cztery pola położone ukośnie od narożników. Od nich startujesz w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara cztery pola naprzód, skręcasz trzy w lewo i jeszcze raz w lewo o jedno pole. Zacznij od tego na południowym zachodzie.








Piaszczyste lazurowe wybrzeże, PC

W niebiańskich przestworzach spotkasz dwie siostry, przywitaj się i opowiedz swoje dzieje. Potem udaj się do dostojnego Efreti Mirza (płd.wsch.), nie zostaniesz jednak wpuszczony na audiencję. Teraz (płn.zach.) odwiedzasz pluszczącego się w basenie Aziza. Obieca ci podarować specjalny napój, jeśli uwolnisz jego ukochaną muzę, piękną Izad. Otoczony areopagiem wojowników świątobliwy Dao (płn.wsch.) zobowiąże się uwolnić dziewczynę w zamian za klejnot. Dostaniesz go od

AL-QADIM THE GENIE'S CURSE

sióstr, molestując je tak długo aż wreszcie oddadzą świecidełko. Wykonaj kurs do Dao, następnie odstaw Izad do jej pana (cela znajduje się na południu). Możesz swobodnie powrócić do Efretiego.

Wypiwszy napój uodpornisz się na ogień, dzięki czemu dostąpisz zaszczytu audiencji. Usłyszysz o Bezimiennych Mistrzach, oni stają się teraz wrogiem numer jeden. Podobno twój ojciec wie coś o nich. Płyń na Bandar al-Sa'Adat.

Prosząc o audiencję u Kalifa, spotkasz się z odmową. Przy wyjściu z pałacu za jednym z filarów ukrywa się człowiek, powiadamiający o uczcie mającej się odbyć na twoją cześć. Idź do północno wschodniego skrzydła pałacu, odziana w żółte szaty Sumia okaże się rozmowna i ofiaruje pomoc. Musisz wybrać się do kantoru, gdzie właściciel ma przekazać ci sekretny klucz. Gość spłoszy się i odeśle cię do piekarza Omara, handlującego na targu obok sprzedawcy dywanów. Powiedz mu: I need key of Bone – to tajne hasło. Kluczem otworzysz przejście znajdujące się w pałacu tuż obok miejsca, gdzie stoi Sumia.

Na dole znajdziesz klucz, którym otworzysz kolejne sekretne przejście. W celi spotykasz cyklopa, obiecujesz wyprowadzić go na wolność. Ukrywającego się pod płachtą biedaka przeprowadź aż do bramy miejskiej. Potem trzeba wrócić do cel. Wschodnie drzwi otworzą się, gdy położywszy kamienną bryłę na każdej z sześciu platform uderzysz osiem razy w zielonkawe fragmenty ścian, pod którymi ukryte są dźwignie.

Następną kratę otworzysz w podobny sposób, południowym korytarzem przedostaniesz się do lochu, gdzie uwięziona jest twoja rodzina. Przemykaj za plecami strażników. Ojciec powie, że Bezimienni rezydują na otoczonej mgłami wyspie Al-Naqqil, nie ma na nią na razie dostępu.

Wracaj przy wyjściu z pałacu natkniesz się na list, nadawcę odszukasz w południowo wschodnim skrzydle. Nazywa się Obdel. Z otrzymanym pierścieniem udaj się do zachodniej Komnaty Medytacji. Chyłkiem przedostań się do komnaty, w której przy drzwiach stoją strażnicy. Pchnij stolik i szybko lewą stroną komnaty przedostań się do południowych drzwi. Jesteś w haremie. Jedna z kurtyzan da ci kluczyk. Gdy schowasz się za drzwiami, krzyknie zwabiając strażników, byś mógł uciec. Idź do sypialni Kalifa. We wschodniej komnacie ze skarbami (akurat ich nie dotykaj) otworzysz przejście i wewnątrz przeczytaj dziennik, splądruj też kufer. Wróć do miejsca, w którym się pojawiłeś, przeniesiony zostaniesz do Komnaty Medytacji. Obdela już tu nie będzie, dowiedz się, gdzie jest jego komnata (płd.zach.), w niej w szufladzie przeczytasz wiadomość.

Wyjdź z pałacu i idź w kierunku bramy miejskiej. Oczekującego tu na kuriera Obdela należy postraszyć (2,1,2). Przed tą wyprawą zaopatrz się w kilkanaście uzdrawiających napojów. Pora płynąć na Al'Katren.

Miejscowa społeczność trawiona jest przez międzyplemienną wojnę. W zrujnowanych domach dogorywają schorowani ludzie. Pilnującym ulic strażnikom wytłumacz, że nie jesteś mordercą. Na południowym wschodzie przebywa Ra'is Taraq wraz ze swoją drużyną. Na jego zlecenie wykonasz wyrok na korsarce Galat, której obóz położony jest w przeciwnym krańcu wyspy. Rozpraw się z Galat i jej wspólnikami, po czym dzięki zdobytemu kluczowi będziesz miał okazję pomedytować w pobliskiej kapliczce. Po powiadomieniu Ra'is Taraqa dowiesz się, gdzie zdobyć drugi klucz: szukaj na północy płonącego krzaka. Kolejną odpowiednią do medytacji kaplicę odnajdziesz zaś na południu.

Na miejskim rynku do studni krzyknij w ciemność magiczne słowa poznane podczas seansów. Przedostaniesz się do ukrytego więzienia. Rozsiecz bandę najemników, na końcu przyjdzie ci zmierzyć się z kapitanem korsarzy i jego obstawą cyklopów. Wszczynając tę chryję pamiętaj, że kapitan dobrze zna wojownicze arkana. W sąsiedniej komnacie przeszukawszy łoże wejdziesz w posiadanie zardzewiałego klucza. Droga do wschodnich cel stoi otworem. Uwalniając niesłusznie skazanych, oswobodzisz też twojego brata Tarika. Stracił głos. Krwią napisze na ziemi nazwę wyspy – Aballat. Bez zwłoki wracacie na statek. Zaprowadź Tarika pod pokład, tam będzie mógł odpocząć. Kurs na Aballat.

W domach strażnicy pilnują zaklętych w lampach i dzbanach duchów. Możesz dokonać penetracji tych pomieszczeń, a zdobędziesz trochę złota. Dzban, którego szukasz znajduje się w północnej części wyspy przy kaktusach. Na statku przywołujecie i odczarowujecie Mulibana. Niestety znów na twoje barki spada obowiązek wykonania mokrej roboty. Trzeba płynąć na wyspę Al-Naqqil unicestwić Bezimiennych Mistrzów. Koniecznie weź ze sobą kilkanaście napojów uzdrawiających, bo stamtąd nie ma już odwrotu.



Wylądowałeś w podziemiach Al-Naqqil. Roznosząc na strzępy skrzydlate demony i kilku czarowników, penetruj dokładnie te pomieszczenia. Zapewne zdobędziesz tam wszystko, czego potrzebujesz – dwoje. Posiądziesz zdobione naszyjniki. Szukaj też tajnych przejść, w tych miejscach ściana nieznacznie pulsuje. Wyjście z tej sekcji znajduje się na zachodzie.

Pojawisz się na statku. Pogawędź z odczarowanym kapitanem, potem wypada udać się pod pokład i przez portal przedostać się na pentagram. Do pojedynków stawać będą kolejni Bezimienni, obchodząc pentagramy odnajdywał będziesz magiczne przejścia. Nagle nastanie burza fajerwerków. Chyba tym razem wszystko załatwione... Lecz zapomnij o następnych niebezpiecznych wyprawach – wkrótce się żenisz.

Micz

SSI'94
PC: VGA, SB, GUS
5
PRZYGODOWA

Grafika	Dźwięk	Miodność
85%	85%	90%

Cena w tym zawiera VAT




Tłuszcz nie ma żadnych szans, PC



WOJNA NAD PACYFIKIEM

O świcie 7 grudnia 1941 roku błogi spokój panujący nad wyspą Oahu, na Hawajach przerwał ryk silników japońskich myśliwców, bombowców i samolotów torpedowych. Ponad dwieście maszyn w falowych atakach nurkowało, zrzucało bomby i torpedy oraz ostrzeliwało z karabinów stojące na redzie amerykańskie okręty wojenne. Celem japońskich pilotów stały się militarne instalacje bazy PEARL HARBOR. Tylko dwa samoloty marynarki zdążyły wzbić się w powietrze, by bronić amerykańskiego nieba.

PEARL HARBOR

Szukając winnych klęski w Pearl Harbor Amerykanie postawili wiele pytań pozostających bez odpowiedzi, przez co wydarzenie to nabrało charakteru supertajnego spisku. Jednakże rozmiary owej porażki nie były tak wielkie, gdyż lotniskowce amerykańskie parę dni przed atakiem wyszły w morze, zaś piloci japońscy z niewiadomych przyczyn nie zniszczyli ogromnych zbiorników z benzyną i ropą.

Zbiorniki pozostały jedną z nielicznych rzeczy na wyspie, której nie przeorały japońskie bomby, choć atakować je było bardzo łatwo. Eliminując je Japończycy zadaliby bardzo poważny cios amerykańskiej machinie wojennej, gdyż były to jedne z większych rezerw paliwa lotniczego. Tylko z sobie znanych przyczyn głównodowodzący japoński, admirał Nagumo odwołał drugi, planowany na popołudnie atak. Sumując, Japończycy zatopili i poważnie uszkodzili kilka dużych jednostek amerykańskich, zaś średnie i lekkie uszkodzenia odniosło kolejnych kilkanaście okrętów. Był to poważny cios, jednak nie rzucił on na kolana Amerykanów – był to cios, który „obudził śpiącego smoka".

Atak na Pearl Harbor rozpoczął trwającą pięć lat wojnę na Pacyfiku, wojnę w której poznano olbrzymią rolę silnych zespołów nawodnych, w których zasadniczą rolę pełniły lotniskowce. Wojnę zakończoną atakiem atomowym i kapitulacją Japonii 2 września 1945 roku.

ZANIM ZACZNIESZ GRAĆ

Na przestrzeni ostatnich trzech miesięcy na rynku pojawiły się dwa nowe symulatory lotnicze, których tematyką jest właśnie wojna na Pacyfiku. Mowa o PACIFIC STRIKE produkcji ORIGIN oraz 1942: PACIFIC AIR WAR – grze ze stajni MICROPROSE. Obie te gry znajdują się już w zapowiedziach wydawniczych firmy IPS Computer Group, przewidzianych na czwarty kwartał 1994 r.

Akcja w PACIFIC STRIKE rozpoczyna się od ataku na Pearl Harbor, podczas którego sterujesz jedną z dwóch walczących amerykańskich maszyn. Natomiast akcja 1942 PAW rozpoczyna się już po wypłynięciu US Navy z baz i przejściu do działań defensywno-zaczepnych – na morzu Koralowym w maju 1942 roku.

Oba programy reprezentują dwa różne podejścia do gier typu symulacyjnego. Programiści ORIGIN ze zdobytymi podczas produkcji STRIKE COMMANDERA doświadczeniami stworzyli grę, która przede wszystkim miała być grą prostą, łatwą i przyjemną. Trzymając się ogólnego kierunku wyznaczonego przez historyczne realia, programiści swobodnie tworzą algorytmy zachowania się maszyn w powietrzu i dowolnie kształtują powietrzną walkę i bombardowanie. Tak zrealizowaną grę symulacyjną nazwałbym dobrą strzelaniną.

Natomiast 1942 THE PACIFIC AIR WAR skupia się na znacznie ciekawszym obliczu tamtej wojny. Głównym założeniem, które spełnia gra jest maksymalne odwzorowanie wojennych realiów. Przy symulatorze maszyn drugowojennych nie można było skupić się na symulacji pracy urządzeń pokładowych (gdyż jest ich niewiele i są bardzo proste) toteż projektanci i programiści za główny cel postawili sobie opracowanie dokładnych algorytmów opisujących zachowanie się samolotów w powietrzu.

Obie gry, mimo że dotyczą tego samego epizodu historycznego, prezentują skrajne podejścia, dostosowane do zróżnicowanych gustów graczy. Jedni lubią bardzo realistyczne symulatory, interesują się sprzętem i historią, inni zaś chcą się po prostu odprężyć i nie mają zamiaru czytać kilkusetstronicowej instrukcji napisanej żargonem lotniczym. Trzeba przyznać, że PACIFIC STRIKE jest dobrą grą spełniającą założenia z jakimi ją tworzono. Trochę tylko martwią wymagania sprzętowe stawiane przed biednym graczem, mianowicie na pudełku zalecają PENTIUM, zaś niezbędną konfiguracją jest 486DX 33 MHz z 8 MB RAM. Jak na polskie warunki wymagania te są raczej zabójcze. Trzeba zaznaczyć, że mimo to grafika w PACIFIC STRIKE nie jest taka doskonała – programiści przesadzili z teksturami wody i nieba; że wyglądają one po prostu brzydko. Strzały karabinowe zrobione też są dosyć dziwnie, gdyż bardziej przypominają promienie laserowe niż pociski smugowe. Jednakże takie detale jak rozpryski na wodzie od ognia zaporowego świadczą o bardzo dokładnych rozwiązaniach graficznych.

Tak jak w STRIKE COMMANDER, po wykonaniu misji możesz rozmawiać z ludźmi z lotniskowca – innymi pilotami, kucharzem, mechanikiem. Grając w PACIFIC STRIKE wykonuje się misje pogrupowane w całowojenną kampanię przy czym można walczyć tylko po stronie amerykańskiej. Od charakteru i czasu misji zależy jakim samolotem będzie się latało – dostępne są F4F Wildcat, F6F Hellcat, SBD Dauntless i TBD Devastator.

Wracając na chwilę do konkurenta – 1942 THE PACIFIC AIR WAR, jeszcze raz z wielkim uznaniem podkreślam maksymalne odwzorowanie wojennych realiów. Uwzględniono wodowania, przegrzewanie się silników, rozpadanie się samolotów pod wpływem nadmiernej prędkości, lądowanie na płynącym z dużą prędkością lotniskowcu wykonującym gwałtowny skręt, których świadomość dobrze świadczy o dopracowaniu programu. Nawet sam lot przy ustawieniu REALISTIC jest dość wyczerpującym zajęciem, gdyż na samolot wpływ ma dosłownie wszystko – wiatr, uszkodzenia, rodzaj chmur, pogoda, prądy zstępujące i wstępujące, stan silnika – puszczenie drążka powoduje dziwne manewry, przez co trzeba cały czas kontrolować lot. Walka powietrzna, bombardowania i ataki torpedowe też są nie lada sztuką. Wszystkie te elementy czynią 1942 THE PACIFIC AIR WAR niezłym kąskiem dla maniaków prawdziwych symulacji lotniczych. Oczywiście opracowanie graficzne gry także stoi na bardzo wysokim poziomie. Wygląd wody i nieba przewyższa PACIFIC STRIKE, zaś samoloty, mimo że ustępują produktowi ORIGIN, też są bardzo pracowicie zrobione. Warto wspomnieć o takich detalach jak rozpryski serii karabinowych na wodzie, pióropusze dymu ciągnione przez samoloty, ociężałe chmury smolistego dymu wlokące się za trafionymi okrętami, ogień artylerii przeciwlotniczej czy ponury odgłos silników zbliżających się bombowców. Klimat gry jest naprawdę bardzo dobry i bardzo realistyczny.

Sumując przedstawienie obu produktów narzuca się prosty wniosek – PACIFIC STRIKE jest bardzo ładnym programem przeznaczonym dla graczy nie lubiących realistycznych symulatorów, zaś 1942 THE PACIFIC AIR WAR wręcz przeciwnie – stanowi nie lada gratkę dla prawdziwych maniaków symulatorów lotniczych. Osobiście polecałbym produkt MICROPROSE, który ze względu na duże możliwości konfiguracyjne, wiele opcji (edytor misji, dowodzenie całymi grupami bojowymi) i dużą realność wydaje się ciekawszym produktem.

Informacje ogólne dotyczące wspólnych zagadnień w opisach do obu tych gier nie powtarzają się. Radzę przeczytać oba – nawet jeśli ktoś gra tylko w jedną z wymienionych gier.

KaYteck

Niektóre samoloty morskie biorące udział w II Wojnie Światowej

Grumman F4F Wildcat.



Amerykanie

Grumman F4F Wildcat.

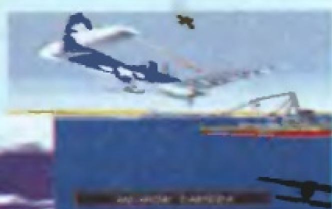
Pierwsze prace nad prototypem nowego samolotu dla US Navy rozpoczęto w 1935 r. Dopiero w 1936 r. zatwierdzono projekt jednopłatowca XF4F-2. Później Grumman udoskonalił wersję XF4F-2 wyposażając samolot w nowe, lepsze silniki i zlikwidował wykryte błędy konstrukcyjne – nową wersję nazwano XF4F-3, zaś po przystąpieniu do produkcji nadano nazwę F4F-3. Samoloty te produkowano dla US Navy, a także dla Royal Navy. W służbie brytyjskiej myśliwce te nazwano Martlet I. Kolejne udoskonalenia i zmiany doprowadziły do powstania wersji F4F-3As, zaś w 1941 roku oblatano wersję F4F-4. Pierwszą walkę Wildcat odbył 9 grudnia 1941 roku. Od tej pory operując z lotniskowców Wildcaty walczyły przez całą wojnę.

Szczególnie na początku wojny Wildcaty dawały się we znaki japońskim pilotom. Później zastąpione przez nowe typy samolotów nie były już tak widoczne w działaniach wojennych. Wildcaty produkowane też były w wersji rozpoznawczej.

Grumman F6F Hellcat.









PACIFIC STRIKE

Grając w PACIFIC STRIKE pełnisz rolę dowódcy klucza lotniczego na lotniskowcu USS Enterprise. W grze nie istnieje ścisły podział na poszczególne formacje i zależnie od celu misji będziesz dowodził kluczem bombowym, torpedowym bądź myśliwskim. Na lotniskowcu znajduje się kilka pomieszczeń, za których pośrednictwem dowodzisz załogą:

BRIEFING ROOM – przed każdą misją poznajesz zadania stawiane przed tobą. Dowódca po krótkim wstępie opisującym sytuację strategiczną przechodzi do konkretnych danych dotyczących misji. Podaje cele, charakteryzuje spodziewane siły przeciwnika, określa położenie zespołów nawodnych.

STATEROOM – pomieszczenia załogi. Tutaj możesz nagrywać grę (SAVE) i obejrzeć medale za dzielną służbę w US Navy (MEDALS).

COMMANDERS QUARTERS – zostajesz wzywany na dywanik, bądź do dekoracji medalem. Dywanik należy się po każdej większej spapranej misji, zaś medale przyznają prawie zawsze po zatopieniu lub uszkodzeniu wrogiego lotniskowca.

KILL TABLE – tablica, na której porównywane są osiągnięcia wszystkich pilotów. Samolociki, stateczki i domki symbolizują poszczególne cele.

HANGAR – w hangarze zależnie od charakteru misji dokonujesz wyboru samolotu i uzbrojenia. W decyzji co zabrać pomocny może być stojący nieopodal mechanik zawsze służący dobrą radą. Gdy zdecydowałeś jakie uzbrojenie weźmiesz na podniebne wojaże, wybierz samolot i przygotuj się do akcji.

MISJE

CAP (Combat Air Patrol) – bojowy patrol powietrzny. Krążysz w powietrzu wokół własnego lotniskowca i całej grupy bojowej wypatrując przeciwnika. Jeśli zauważysz jakiekolwiek samoloty wroga, to na pierwszy ogień bierz zagrażające twoim statkom bombowce i samoloty szturmowe. CAP jest dość trudnym zadaniem, gdyż pochłonięty walką z bombowcami często zapominasz o Zerach stanowiących osłonę lotniczej grupy uderzeniowej.

FIGHTER SWEEP – przechwycenie powietrzne. Musisz udać się w rejon, gdzie najprawdopodobniej znajdują się samoloty wroga, znaleźć je i zniszczyć. Jeżeli dochodzi do pojedynków z myśliwcami wywiązuje się walka kołowa, jeśli zaś celem są bombowce staraj się rozbić ich szyk i wybieraj na swoje ofiary bombowce które wypadły ze zwartej formacji.

ESCORT BOMBERS – eskorta bombowców. Musisz przede wszystkim uważać na japońskie myśliwce. Staraj się przechwycić wszystkie myśliwce zanim dobiorą się do pozostawionych pod twoją pieczą bombowców. Jeśli jakiś myśliwiec ostrzeliwuje już szyk bombowy spróbuj wejść mu na ogon – zaabsorbowany walką może cię nie zauważyć.

BOMB SHIP – misja bombowa. Jej celem są okręty przeciwnika. Najlepiej wziąć jedną jak największą bombę, gdyż małymi bombkami nic nie zrobisz opancerzonemu kolosowi. Bombardowania możesz wykonać na dwa różne sposoby. Pierwszy sposób jest bardziej odpowiadający rzeczywistości – spróbuj dokonać bombardowania z lotu nurkowego wykorzystując do tego celownik karabinów maszynowych. Trzeba przyznać, że jest to dość duża sztuka, jednak po kilku próbach da się to wykonać. Drugi sposób jest głupszy, ale i prostszy – trzeba patrzeć ne samolot z góry i gdy pod twoim samolotem ukaże się cel, wtedy zwolnić bomby.

BOMB BASE – misja podobna w wykonaniu do BOMB SHIP, jednak podczas niej warto zabrać kilka mniejszych bomb. Aby sobie ułatwić życie, możesz ostrzelać z karabinów stanowiska artylerii przeciwlotniczej.

TORPEDO SHIP – misja w PACIFIC STRIKE bardzo łatwa do przeprowadzenia. Wystarczy odłożyć odpowiednią poprawkę na kurs i prędkość atakowanego okrętu i zwolnić torpedę. Praktycznie nie ma znaczenia na jakiej wysokości i z jaką prędkością lecisz.

RADIO

Radio spełnia dość istotną rolę, gdyż jako dowódca klucza musisz, będąc w powietrzu, cały czas kontrolować przebieg walki i wydawać odpowiednie rozkazy. Jeżeli zbliżysz się do swego celu, wydaj swoim ludziom rozkaz BREAK FORMATION – wtedy każdy zajmie się wyszukiwaniem celów na własną rękę. Poza tym możesz wydawać rozkazy, by atakowano konkretny cel (musi być zaznaczony na mapie). W chwilach dla ciebie trudnych możesz wezwać swych skrzydłowych na pomoc. Maszyny uszkodzone w walce warto odsyłać do domu.

WALKA POWIETRZNA

Podniebne pojedynki przeradzają się na ogół w walkę kołową, jednak algorytmy opisujące w PACIFIC STRIKE zachowanie się maszyny w powietrzu dość dobrze utrudniają taką walkę. Przede wszystkim dziwnie zachowuje się samolot pod względem prędkości – zbyt szybko jej nabiera i zbyt wolno traci. Dosyć dobrze atakuje się przeciwników z góry lub z dołu – taki atak daje lepsze efekty niż przystąpienie do walki kołowej. Pamiętaj by dobrze rozpoznawać cele – Amerykanie malowali swoje samoloty w różne odcienie niebieskiego, zaś Japończycy malowali swoje Zera na biało. Samoloty bombowe z reguły były zielone.

KaYteck

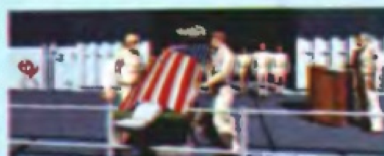
Dystrybutor: IPS Computer Group

NIEKTÓRE KLAWISZE

F1–F5 i F8–F10 – widoczki i kamery
F7 – obsługa tylnych karabinów
+/– i 1-0 – przepustnica
< > – stery kierunku
TAB – kompresja czasu
A – autopilot
W – wybór aktywnego uzbrojenia
R – komunikaty radiowe
O – opcje konfiguracyjne
N – mapa
Alt-X – wyjście z gry

ORIGIN'94
PC: VGA, SB
8
SYMULATOR
90% 90% 85%
Cena w tys. zawiera VAT







A wokół śmigły pociski smugowe..., PC



Grumman TBF/TBM Avenger.



Grumman F6F Hellcat.

30 czerwca 1941 r. zawarto kontrakt na budowę nowego myśliwca pokładowego. Korzystając z doświadczeń zdobytych przy produkcji Wildcata Grumman wyprodukował nowy samolot cechujący się większą siłą ognia. Hellcat jest prawie dwa razy cięższy od swego poprzednika. Bardzo mocne silniki zapewniały nowemu samolotowi o wiele lepszą pozycję w walce z japońskimi myśliwcami. Hellcat wykonywał też misje szturmowe, gdyż mógł przenosić bomby. Jednak przede wszystkim był wspaniałym, groźnym w walce myśliwcem.

Grumman TBF/TBM Avenger

Avenger był samolotem torpedowo-bombowym. Operował z lotniskowców wykonując misje szturmowe przeciwko celom nawodnym i naziemnym. Załogę stanowiło trzech ludzi: pilot, strzelec pokładowy i bombardier. Pierwszy raz użyto Avengera 27 czerwca 1943 roku w misji z lotniskowca USS Saratoga.

Vought F4U Corsair

Samolot ten cieszy się sławą najlepszego myśliwca morskiego używanego podczas II WŚ. Corsair ma świetny wskaźnik wynoszący 11:1 wyrażający stosunek zwycięstw do porażek z japońskimi samolotami. Prototyp oblatano w 1938 roku, jednak dopiero w 1940 roku samolot ten otrzymał ostateczny kształt. Podczas wojny wiele różnych wersji i odmian Corsaira służyło w amerykańskiej marynarce.

→

Vought F4U Corsair.



Douglas SBD Dauntless.





Bladym świtem Józek...



wystartował do kolejnej misji...



1942
PACIFIC AIR WAR

Autorzy gry tworzą zespół znany z doskonałych symulacji lotniczych z zacięciem strategicznym, tj. F-15 III i FLEET DEFENDER. W przypadku 1942 symulator został jeszcze wzbogacony o opcję dowodzenia zespołami nawodnymi. Korzystając z interfejsu opracowanego w 1942 Task Force gracz może kontrolować przebieg całych bitew morskich.

Podczas toczenia bitwy można wsiąść do dowolnego samolotu i wykonywać misję zamiast komputera – rozwiązanie takie znane jest z AV8B HARRIER ASSAULT. Jest to niewątpliwie ciekawa opcja – najpierw określasz charakter misji, później możesz ją wykonać, zaś cały czas twe działania mają wpływ na bieg akcji. 1942 oferuje wiele różnych kampanii po obu walczących stronach. Zależnie od misji możesz latać: F4F Wildcat, F6F Hellcat, F4U Corsair, SBD Dauntless, SB2C HellDiver, TBD Devastator, TBT Avenger oraz po stronie japońskiej A5M2 Zero, G4M2 Betty, D3 A2 Val, B5N2 Kate.

START

Lotniskowce podczas Drugiej Wojny miały o wiele węższy pokład niż współczesne olbrzymy. Obsługa pokładowa wytaczała samoloty ustawiając je bardzo blisko siebie, że aż zachodziły na siebie skrzydłami. Start w takich warunkach był mocno skomplikowaną sprawą. Najpierw musisz zorientować się, który jesteś w kolejce do startu. Samoloty startują w następującej kolejności: najpierw pierwszy (dowódca), później lewy skrzydłowy, na końcu zaś samolot z prawej strony – tak na przemian aż do ostatniego.

Gdy stoisz po prawej stronie pokładu pamiętaj, by ominąć nadbudówkę – najlepiej wykorzystaj stery kierunku. Jeśli już ustawiłeś się mniej więcej pośrodku pasa daj obroty na max. i czekaj aż silnik się rozgrzeje. Wystaw maksymalnie klapy i zwolnij hamulce. Gdy samolot wyrwie do przodu pamiętaj, by przy końcu lotniskowca dać opaść troszeczkę maszynie by nabrała prędkości. Jeśli w trybie realistycznym pociągniesz od razu drążek do siebie, to kaplica murowana.

Jeśli już jesteś w powietrzu to schowaj podwozie, zaś klapy ustaw w pozycji 1/3. Teraz możesz zacząć wchodzić na wysokość marszową czyli jakieś 8000 tys. stóp lub jeśli nie chcesz wykonywać samodzielnie długiego dolotu do celu, przejdź na ekran mapy.

MAPA

Mapa odgrywa w grze rolę zasadniczą. Spełnia ona rolę radia, gdyż na mapie wydajesz rozkazy wszystkim znajdującym się w powietrzu maszynom. Jeśli przechodzisz w tryb mapy samolot pilotowany jest przez automatycznego pilota. Jednak ów pilot potrafi tylko lecieć do i od celu – lądowania, bombardowania, powietrzne pojedynki i torpedowanie wykonujesz sam. Jeśli podczas walki przejdziesz w tryb mapy to gra zostaje wstrzymana.

Na mapie masz też zaznaczone wszystkie japońskie i amerykańskie bazy oraz wykryte zespoły nawodne i wszystkie widoczne samoloty. Jeśli się zgubiłeś i nie wiesz gdzie znajduje się cel lub przeciwnik warto skorzystać z mapy. Jednak pamiętaj, że wszystkie samoloty zaznaczone są na mapie mocno symbolicznie i często w rzeczywistości nie ma ich tam gdzie są zaznaczone. Na mapie możesz wydawać polecenia wszystkim kluczom znajdującym się w powietrzu:

– RETURN HOME – dany klucz wraca jak najszybciej na macierzysty lotniskowiec.

– SELECT GROUND TARGET – rozkaz ten wydajesz kluczom bombowym, które mają cel w zasięgu wzroku. Cały dany klucz będzie atakował wybrany przez ciebie cel.

– SET CRUISE ALTITUDE – możliwość określenia kluczowi prowadzącemu wysokości marszowej na którą wejdą wszystkie samoloty. Jeśli wydasz rozkaz Quick Cruise Altitude to samoloty będą kołować w powietrzu nabierając jak najszybciej wysokości.

WALKA POWIETRZNA

a) Lecisz samolotem bombowym – gdy klucz bombowy zaatakują myśliwce przeciwnika to najlepiej nie robić nic. Bombowce lecąc w zwartym szyku wzajemnie osłaniają się i pomagają sobie. Każdy samolot który zostaje trafiony i opuszcza szyk staje się bardzo łatwym celem dla szybkich i zwrotnych myśliwców. Jedyne co możesz robić to zmieniać poszczególne wieżyczki by lepiej ostrzeliwać przeciwnika. Jeśli niestety myśliwce przeciwnika rozbiły szyk bombowy to nigdy nie wdawaj się w walkę kołową której wynik jest z góry przesądzony. Staraj się podpuścić przeciwnika z tyłu (tak, z tyłu!) i walić do niego z tylnych wieżyczek prosto w jego kabinę i silnik. Pamiętaj, że musisz strzelać celnie, gdyż pilot myśliwca gdy się wstrzela nie da ci długo pożyć. Staraj się trafić w jego kabinę – jeśli zobaczysz, że samolot bez żadnego dymu wali się w dół znaczy to, że załatwiłeś pilota. Pamiętaj też by nie oddalać się od swojej osłony lotniczej. Cel misji nie jest najważniejszy i jeśli przeciwnik rozbije grupę bombową staraj się na własną rękę wracać do domu.

b) Pilotujesz myśliwiec – jako pilot myśliwca musisz odznaczać się nieziemską wręcz wyobraźnią. Podczas drugiej wojny pojedynki lotnicze rozstrzygały się w pierwszych chwilach po ataku lub piloci przechodzili w bardzo trudną walkę kołową. Pamiętaj o słońcu – wykonując atak mając słońce bezpośrednio za sobą kompletnie zaskakujesz oślepionego przeciwnika. Metoda ta prawie zawsze przynosi korzyści w postaci co najmniej jednego zestrzelonego samolotu zanim przeciwnik połapie się o co chodzi. Jeśli dochodzi do walki kołowej, to poznaj jej zasady – piloci krążą zacieśniając promień skrętu, chcąc wyjść przeciwnikowi na ogon. Do zmniejszenia promienia skrętu możesz wykorzystywać klapy, zmniejszać obroty silnika czy też używać hamulca. Jednak musisz bardzo uważać by nie stracić siły nośnej i nie zacząć przepadać, gdyż przeciwnik wejdzie ci wtedy spokojnie na ogon i zrobi co trzeba. Pamiętaj by zawsze starać się zachowywać przewagę prędkości lub wysokości (przy czym wysokość możesz łatwo zamienić na prędkość). Wszystko jest jeszcze w porządku gdy walkę toczysz z jednym przeciwnikiem. Jeśli jednak samolotów wroga jest więcej musisz cholernie uważać, żeby nie dać wejść nikomu na twoją szóstą. Dosyć pomocna podczas takiej walki jest opcja Virtual pilot, gdyż obracając głową łatwo możesz ocenić sytuację.

Gdy miniesz jakiś samolot możesz wykonać beczkę by wyjść za niego, lecz manewr ten jest ryzykowny gdyż jest mała szansa, że samolot przeciwnika będzie cały czas leciał prosto, a poza tym możesz zacząć przepadać gdy zaczniesz robić beczkę ze zbyt małą prędkością. Nigdy nie doprowadzaj do sytuacji, że pikujesz z ogromną prędkością w dół (chyba że ci się silnik pali) – po pierwsze może ci się nie udać wyciągnąć, zaś po drugie może ci się rozpaść samolot. Pożary w silniku możesz próbować gasić pędem powietrza lecz jest to ryzykowne. Nie doprowadź także do przegrzania się silnika, gdyż podczas walki może on po prostu zapalić się lub przestać pracować.

Podczas całej walki powietrznej staraj się trafić w żywotne części samolotu wroga. W tej grze naprawdę ma znaczenie gdzie trafisz, np. kilkakrotnie sprzężonymi sześcioma karabinami odstrzeliłem japońskim „Betty" skrzydła. Najistotniejsze miejsca, w które należy celować to zbiornik paliwa, silnik i kabina. Podczas ataku na

MICROPROSE'94
PC: VGA, SB, GUS
6
SYMULATOR
90% 85% 100% SUPER Tel.
Cena w tys. zawiera VAT

Curtiss SB2C Helldiver.



Douglas TBD Devastator.



Douglas SBD Duntless

Dość długo trwały prace nad nowym bombowcem nurkującym. Ostateczny wygląd samolot ten otrzymał w roku 1939. Oczywiście modyfikowano samolot podczas wojny jednak nie były to zasadnicze zmiany – największym usprawnieniem była wymiana silników. Podstawowo samolot ten uzbrajano w 1000 funtową bombę, którą zrzucał pikując w morderczym ataku. Samolot ten zadał poważne uszkodzenia imperialnej flocie Japonii w wielu kampaniach – na morzu Koralowym, w bitwie o Midway czy w kampanii wokół wysp Salomona.

Curtiss SB2C Helldiver

Jeden z lepszych bombowców nurkujących używanych przez Amerykanów. Oprócz służby w US Navy Helldiver używany był też przez Marine Corps i wojska lądowe. Samolot ten był drugim samolotem pod względem ilości zbudowanych egzemplarzy przez zakłady Curtiss. Po wojnie pozostawał w służbie kilku państw.

Douglas TBD Devastator

Prace nad tym samolotem rozpoczęto w roku 1934 r., zaś produkcję rozpoczęto w 1937 r. Devastator otrzymał swoją nazwę podczas ataków na siły japońskie na wyspach Marshalla i Gilberta. Bardzo często wykorzystywano te samoloty do ataków torpedowych, podczas których zatopiono i uszkodzono wiele japońskich okrętów. Czarnym dniem dla Devastatorów był dzień podczas bitwy o Midway kiedy to Zera zestrzeliły 35 amerykańskich TBD Devastator.

JAPOŃCZYCY

Mitsubishi G4M2 „Betty".

Był to duży, dwusilnikowy bombowiec o dużym udźwigu i sporym zasięgu działania (3000 mil). Oprócz

Aichi D3A2 „Val".





Kierowany zwierzęcym instynktem wytropił japończyka. Ale nieustające parcie na pęcherz nie dawało mu spokoju. Ostre przepisy zabraniały mu załatwiania tej sprawy w kabinie...



bombowce staraj się atakować z boku lub z góry. Nigdy nie leć prosto – nie dawaj czasu strzelcom pokładowym wstrzelać się – wykonuj gwałtowne manewry i dzikie zwody. Atakując bombowce staraj się używać wszystkich sześciu karabinów – podczas takiego ataku nie chodzi o precyzję lecz o siłę morderczego ognia. Do zaliczenia zestrzelenia bierze się pod uwagę uszkodzenia, jakie zadało się wrogiej maszynie, więc nie zdziw się jeśli zestrzeliłeś kogoś, a w bazie ci tego nie zaliczą.

BOMBARDOWANIE

Statki są bardzo trudnym celem, a podczas ich bombardowania liczy się głównie precyzja. Podczas drugiej wojny bombardowanie z lotu poziomego nigdy nie mogło dorównać celności bombardowania z lotu nurkowego. Bombardowania z lotu poziomego wykorzystywano przy atakach na rozległe cele powierzchniowe takie jak fabryki, zakłady przemysłowe czy miasta, zaś bombowce nurkujące potrafiły trafić w koło o średnicy 30 m. Wszyscy znają charakterystyczny atak niemieckiego Stukasa. Przy celach tak trudnych jak płynące statki korzystano także z bombowców nurkujących.

W 1942 PAW gracz wykonuje ataki zarówno na cele nawodne jak i naziemne nurkując z dużej wysokości na cel. Bombardowanie nurkujące jest najniebezpieczniejszym manewrem dla pilota – samolot staje się łatwym celem, a jeśli nawet nie zostanie trafiony to może nie wyjść z lotu nurkowego i walnąć w ziemię. Przygotowując się do ataku wejdź na około 6-8 tys stóp i leć nad cel. Teraz możesz korzystać z namiarów radia. Po komunikacie „Prepare to dive" zmniejsz prędkość (prawie do zera) i przygotuj się psychicznie, zaś po rozkazie „Commence dive" wypuść hamulce, zacznij pikować w dół i rozpocznij modlitwy. Teraz cel musisz widzieć pośrodku dużego celownika bombardierskiego. Po lewej stronie dużego koła na skali zacznie opadać mały trójkącik. Cały czas pikujesz w dół i starasz się utrzymać cel pośrodku koła. Gdy trójkącik osiągnie czerwone pole zwolnij bomby. Pamiętaj by lecieć pod bardzo małym kątem jednak nie zwolnij bomb gdy przekręcisz się na plecy. Powtórzmy: cel w dużym kole, mały trójkącik w czerwonym polu i cały czas samolot w locie nurkowym.

Gdy zrzucisz swój ładunek od razu zwiększ obroty, schowaj hamulce, wypuść klapy i pociągnij drążek do siebie. Teraz następuje parę denerwujących sekund, podczas których okaże się czy uda ci się nie trzasnąć w ziemię i oto bombardowanie masz za sobą. Jak najszybciej oddalaj się od celu by uniknąć artylerii przeciwlotniczej.

ATAK TORPEDOWY

Atak torpedowy jest trochę łatwiejszy do przeprowadzenia niż bombardowanie, jednak zbyt wiele czynników wpływa na pracę torpedy by takie ataki były bezbłędne. Atak torpedowy przeprowadza się nisko i wolno – im szybciej lecisz i im większa jest wysokość, z której zrzucasz torpedy tym większe są szanse, że torpeda ulegnie uszkodzeniom. Musisz odłożyć poprawkę na kurs i prędkość statku i zwolnić torpedę. Pamiętaj by zrzucić torpedę na tyle daleko od statku by zdążyła się wynurzyć. Aby zwiększyć szansę trafienia atak torpedowy przeprowadzaj na burty statku.

EMERGENCY EXIT

Jeśli musisz niezwłocznie opuścić kabinę swego samolotu, to masz dwa wyjścia: pierwszym jest skok ze spadochronem, podczas którego ryzykujesz złamanie karku, drugim zaś jest wodowanie, podczas którego ryzykujesz, że się utopisz. Gdy chcesz skakać, spróbuj w miarę możliwości wyprostować maszynę przed skokiem. Niemożliwy jest skok w korkociągu i w szybkim locie nurkowym – załatwi cię ogon własnego samolotu (a konkretnie statecznik pionowy utnie ci łeb). Do wodowania podchodź z bardzo małą prędkością ze SCHOWANYM podwoziem. Gdy dotkniesz wody, delikatnie podnieś nos.

LĄDOWANIE

Powrót do domu jest dość trudny i o ile lądowanie na lotniskowcu jest sprawą trudną, to lądowanie na szybko płynącym, wykonującym skręt lotniskowcu jest rzeczą graniczącą z cudem. Na początku staraj się mniej więcej celować w stronę lotniskowca. Wypuść podwozie i hak hamujący. Klapy na 1/3 lub 2/3. Zredukuj prędkość do jak najmniejszej dającej ci siłę nośną i zacznij schodzić. Z uwagi na to, że pokład lotniskowca jest dosyć krótki, staraj się siąść już na początku pasa. Włącz hamulce kołowe i ładnie poproś hak, by zaczepił się o jedną z konopnych lin biegnących w poprzek pokładu.

THE END

Oto wykonałeś jedną, poglądową misję. Jednak 1942 THE PACIFIC AIR WAR oferuje graczowi wiele innych opcji i możliwości. Zachęcam do samodzielnego rozgryzania opcji BATTLE CARRIER, w której będziesz dowodził dużymi kampaniami morskimi. Jeśli chcesz skupić się na symulatorze wybierz opcję PILOT CAREER, gdzie będziesz walczył całą wojnę w określonych przez siebie formacjach. Dla pomysłowych jest MISSION BUILDER, zaś dla adeptów sztuki filmowej FLIGHT FILMS. Jednym słowem pyszna zabawa przez długie godziny i dni.

Jeśli komuś to nie wystarcza, to MICROPROSE zapowiada wypuszczenie UPGRADE – możliwość latania z kolegą przez kabel, digitalizowana mowa i możliwość latania w lotnictwie armii lądowej sześcioma nowymi samolotami w setkach nowych misji.

KaYteck

Dystrybutor: IPS Computer Group

NIEKTÓRE KLAWISZE

F1–F7 – widoczki
F8 – zmiana samolotu
F10 – konfigurowanie gry
1-0 i +/– – przepustnica
– stery kierunku
[/] – klapy
R/T – kompresja czasu
A – autopilot
M – mapa
Z – zmniejszenie skali mapy
X – zwiększenie skali mapy
Alt-F1 – przejście w tryb „virtual pilot" lub obsługa tylnych karabinów
Alt-F2 – celownik bombardierski
Alt-B – skok ze spadochronem
Alt-Q – opuszczenie programu
Shift – maksymalizuje efekt działania poszczególnych klawiszy np. Shift-T daje maksymalną kompresję czasu

Opętany myślą o wychodku, ze zdenerwowania zajechał do niego wraz z samolotem, PC



Mitsubishi A5M2 „Zero".



wersji bombowej samoloty te wykorzystywano do przerzutów piechoty. Poważną wadą tego samolotu były duże nieosłonięte zbiorniki paliwa przez co piloci amerykańscy nazwali tę maszynę „jednostrzałową pochodnią".

Cały czas podczas wojny Japończycy udoskonalali ten samolot. Wyprodukowano 2479 samolotów tego typu, przy czym wiele z nich zostało przerobionych na transportowce.

Aichi D3A2 „Val".

Japońska firma przy produkcji tego samolotu wzorowała się na konstrukcjach Emsta Heinkla. „Val" (pierwszy raz użyty został w ataku na Pearl Harbor. Później bombowce nurkujące Aichi D3A zatopiły brytyjski lotniskowiec Hermes i krążowniki Comwall i Dorsetshire. Bombowce Aichi były wykorzystywane we wszystkich teatrach działań podczas wojny na Pacyfiku.

Nakajima B5N2 „Kate".

Dwu/trzy osobowy bombowiec torpedowy. Przed wojną japońscy inżynierowie budując ten samolot korzystali z amerykańskich technik projektowania. Prototyp oblatano w roku 1937, zaś wersja B5N2 powstała w roku 1940. Podczas wielu misji (głównie w Midway) samoloty torpedowe „Kate" zatopiły amerykańskie lotniskowce – Yorktown, Lexington, Wasp i Homet.

Mitsubishi A5M2 „Zero".

Jeden z najsłynniejszych myśliwców drugiej wojny światowej. Jednoosobowy pokładowy myśliwiec floty japońskiej budowany w wielu wersjach i odmianach dawał się we znaki amerykańskim pilotom przez całą wojnę. Był także przystosowany do przenoszenia pojedynczych bomb o małym wagomiarze. Stanowił ostonę wypraw bombowych i pełnił wiele innych funkcji przewidzianych dla myśliwców floty. Startując z lotniskowców operował we wszystkich kampaniach i bitwach.

Nakajima B5N2 „Kate".



"Byłeś mi cierniem nazbyt długo,
Avatarze.
Ale teraz twoje dwa światy
zostaną zmiażdżone
Najpierw Brytannia, potem Ziemia.
A ty będziesz paradował przed
oczami ich podbitych ludów
Jak upadły bóg
niedoszłego ideału.
Zostajesz wygnany do świata
Pagan
Nikt tam nie słyszał o Avatarze."

Ową przemową Guardiana zaczyna się ULTIMA 8. Długiego hymnu na cześć tej doskonałej gry nie będzie, w sytuacji gdy fakty mówią same za siebie, i tak się jej nie przyćmi.

Zarówno grafika jak i ścieżka dźwiękowa są pierwszej próby. Lecz za największy sukces ORIGIN trzeba uznać hipersugestywny obraz krainy Pagan; grający po prostu fizycznie to przeżywa!

ULTIMA 8 nie jest grą dającą się skończyć w kilka dni, dlatego opis uwzględnia wiele szczegółów, które podczas rozgrywki łatwo przeoczyć. Komputer nie ułatwia sprawy drukując mapy, musicie więc poradzić sobie przyjmując podawane przeze mnie azymuty. Zapraszam też do przeczytania artykułu w KGB!

Avatar ocknął się na skalistym wybrzeżu. Wyrzuciły go tu fale. Na brzegu stał wpatrzony w skwierczące ognisko rybak. Rycerz dowiedział się od nieznajomego gdzie się znajduje. Potem zwinął w rulon brązową matę (BEDROLL), zabierając ją ze sobą. Poszedł na zachód, w kierunku drewnianego pomostu. Obszukując dwie stojące beczki uzbroił się w sztylet (DAGGER).

Na końcu pomostu stała gromada ludzi. Ich głosy nie wróżyły niczego dobrego. Królowa Mordea wydała właśnie wyrok na miejscowego wieszcza Torana, na nic zdał się płacz żony skazańca. Avatar z niechęcią obserwował jak topór odrąbuje głowę nieszczęśnika. Gdy orszak ruszył w powrotną drogę do miasta, Avatar powlókł się w ślad za nim.

TENEBRAE

Miasto wiecznego mroku – tak je opiewają legendy. Niegdyś było areną walki Zealenów z barbarzyńskimi plemionami, dzisiaj ledwie gdzie zachowały się ślady jego burzliwej przeszłości.

Idąc na północ Avatar minął komnaty królewskiego pałacu, wszedł na górny poziom, uaktywniając płytę teleportu pomiędzy posągami smoków. Rycerz zwiedził potem zachodnią część miasta, by pożyczywszy od kowala Koricka elementy bojowego rynsztunku, udać się do jaskini położonej na skalnej półce obok wodospadu po Hammer of Strength. Broń znajduje się w kufrze. Tę dzielnicę Tenebrae zamieszkują głównie biedota, dlatego w skromnych chatach niewiele jest do znalezienia. Po odbyciu rozmowy z Devonem, rycerz skierował swe kroki na wschód.

Z ogrodzonej murem rezydencji Salkinda wędrowiec wykradł 300 sztuk monet (OBSIDIAN). W bibliotece Bantic opowiedział Avatarowi o Nekromantach, wspomniał również o wiodącym pustelniczy żywot mędrcu imieniem Mythran. Podobno mieszka on na Płaskowyżu, wciśniętej pomiędzy skalne grzbiety dolinie. Bantic wskazał na północ. Idąc w tym kierunku, wyszedłszy poza mury miejskie idzie się zieloną łąką aż wreszcie dociera się do podnóży gór. Trzeba odnaleźć wejście do jaskini. Wewnątrz skacząc po kamieniach dochodzi się do miejsca, gdzie obok małego zrujnowanego budynku wałęsają się żywe trupy. Po wiszącym moście przechodzi się dalej aż do rudery, w której z posadzki wystają dźwignie. Poruszenie wszystkich tych, w których pobliżu nie leżą kości ani szczątki ciał spowoduje, ża ziemia się zatrzęsie. Następnie popchnięcie ostatniej dźwigni w tym mniejszym budynku spowoduje, że ogromna krata na południu podniesie się. Idąc dalej w tym kierunku dociera się do trawiastej doliny...

Avatar doszedł do drewnianego domu, sforsował drzwi i podążył naprzód gwiaździstą komnatą, bacząc na pola siłowe oraz na toczące się kolczaste kule. Wreszcie spotkał starca. Słowa Mythrana były następujące: potęgę zdolną odnowić Portal prowadzący na zewnątrz tego świata dzierży czterech Tytanów. Gdzieś w niedostępnych dla zwykłego śmiertelnika miejscach ukryte jest pięć legendarnych przedmiotów zdolnych absorbować potęgę Tytanów. Znalezienie ich to jedyny sposób na wydostanie się z Paganu. Starzec dał Avatarowi talizman (RECALL ITEM), pozwalający na przenoszenie się pomiędzy uaktywnionymi płytami teleportu. Jedną z nich Avatar włączył już wcześniej w Tenebrae, kolejną znalazł na wyższym piętrze domu Mythrana. Powrócił do miasta.

Wędrowiec podążył do położonej najbardziej na wschód części Tenebrae, po czym skierował się na północ. Tam poza murami miejskimi znajduje się Cmentarz. W sanktuarium poznał Vividosa. Dowiedział się, że ostatnia z Nekromantów Lothian umiera i nie ma już dla niej ratunku. Aby mogła tak jak wszyscy zmarli stanąć przed sądnym obliczem Lithosa Króla Gór potrzebny jest rytualny sztylet, który jakiś czas temu Mordea zagarnęła Nekromantom. Avatar zobowiązał się go odzyskać.

W pałacowej sali tronowej pod leżącą na szafce poduszką z emblematem trupiej czaszki spoczywał klucz do królewskiej sypialni. Ale drzwi do małej komnaty z kufrem, w którym jest sztylet nie chciały się otworzyć. Avatar zagadnął służącą Mordeii Araminę, umawiając się z nią o Bloodwatch. Dom Araminy leży we wschodniej części Tenebrae, nieopodal rezydencji Salkinda. Po szczerej rozmowie służąca przekazała sekretny klucz. Dziewczyna jest ładna, na dodatek mieszka sama, Avatar nie bez ociągania się zamknął jednak za sobą drzwi i pomaszerował do pałacu po sztylet.

Vividos po otrzymaniu narzędzia przystąpił do okrutnego obrzędu. Avatar klęknął, nie patrząc jak kapłan przebija kilkakrotnie sztyletem ciało Lothian. Gdy już było po wszystkim, Vividos zaproponował wykonanie kolejnego zadania. Chodziło o przyniesienie dwóch składników czarów: EXECUTIONER's HOOD oraz WOODEN STICKS. Pierwszy to szara trójkątna roślina, można ją znaleźć na południe od Cmentarza. Rośnie zawsze w okolicach drzew. Zaś drugi składnik znajduje się „tam, gdzie duchy harcują". Chodzi o nadburzony drewniany dom w zachodnim Tenebrae, wokół którego faktycznie występuje nasilenie kręcących się bestii. Potrzebny składnik wygląda jak gałązki. Po rozsunięciu zbutwiałych desek podłogi można tam także znaleźć na dole 67 monet. Po dostarczeniu znalezisk Vividosowi, rycerz został przyjęty na ucznia. Otrzymał Key of Caretaker. Avatar już wkrótce miał zstąpić do podziemnego dominium Nekromantów...

KATAKUMBY

Wejście do katakumb znajduje się w budynku w północnej części Cmentarza. Stojąc w środkowym rzędzie rzuca

ULTI

się czar OPEN GROUND, wtedy skruszona skała odsłania wejście do labiryntu.

Trzeba uważać na szkieletory i dziury w posadzce. Daleko na wschodzie odnajduje się komnatę, w której przebywa jeden ghoul. Po otwarciu drzwi i przestąpieniu progu, ziemia się zapada i Avatar spadał w ciemną czeluść.

W jaskini korzystając ze składników ukrytych w beczkach, przygotował co najmniej sześć sztuk czaru DEATH SPEAK, także jeden ROCK FLESH. Podążając dalej doszedł do katafalku, spoczywało na nim ciało pierwszego Nekromanty. Death Speak uczynił, że umarły przemówił. Nauczył Avatara czaru MASK OF DEATH. Biegnąc dalej wędrowiec wspiął się po skale, minął demony, na koniec docierając do Nekromanty Ben-cząc po kamieniach dotrzeć do ołtarza, ażeby posiąść DECEIVER – broń tnącą ciała wrogów jak brzytwa. Wrota w skale otworzy Golem (warto przygotować sobie teraz jakieś pięć, sześć tych czarów na później), stworzony na pobliskich pokładach błota. Wybierając najpierw małe wrota, Avatar znalazł poręczną zbroję. Szedł na północ. Tuż za kłębowiskiem lawy (toczą się tu kolczaste kule) sprofanował grobowiec Marioty Conventicler, zabierając klucz. Po powrocie do początku tego labiryntu skręcił na zachód, by stanąć naprzeciw wajścia do Kapituły Umarłych. Wielkie drzwi Avatar odblokował zdobytym wcześniej kluczem. Wewnątrz przy nagrobku rzuciwszy OPEN GROUND zdobywa się Heart of Earth, pierwszy z poszukiwanych pięciu przedmiotów.

MA 8 PAGAN

tosa. Poznanym czarem był ROCK FLESH, który za moment przydał się przy przejściu przez korytarz, gdzie uderzał piorun. Następnego Nekromantę odnajduje się idąc na zachód, przeniósł on Avatara na skalne wzniesienie. Przebywszy pola siłowe, przeskakuje się rozpadlinę, by unikając szkieletorów i ghoulów dostąpić audiencji u kolejnego mędrca. Po przenosinach odnalezienie kamiennego tronu spowoduje jeszcze jedną teleportację. Tutaj na zachodzie można znaleźć leżącą na postumencie magiczną kolczugę. Nekromantę znajduje się na północy. Zaś od ostatniego przedstawiciela tej rasy otrzymuje się czar CREATE GOLEM.

KAMIENNA ZATOKA

Avatar znalazł południowe wyjście z katakumb. Prowadziło ono do jaskiń. Idąc cały czas na zachód dociera się wreszcie do Kamiennej Zatoki. W południowej części tego terenu można ska-





Po wejściu w większe z wrót, trzeba przełączyć w ruinach dwie dźwignie, wtedy w zachodniej części pojawi się nad przepaścią most. Potem czekają kolejne skoki po platformach. Wreszcie na stałym lądzie po przebyciu pól siłowych, Avatar znalazł w kufrze GEM OF PROTECTION a także klucz. Otworzył nim poprzednie drzwi i skierował się na zachód. Uważając na wybuchające grzybki doszedł do brzegu jeziora. Po przebyciu platform znalazł w kufrze jeszcze jeden klucz, którego zdobycie wnet spożytkował. Tam gdzie znajdują się kolejne platformy, można brzegiem obajść wodę. Strażnicy Króla Gór ze zdziwieniem patrzyli na tego śmiertelnika, który odważył się zbliżyć do ich pana.

„Uklęknij przede mną, robaku. Posłuchaj mnie. Lothian musi zostać pogrzebana. Zapach jej rozkładającego się ciała niech zrosi mój ogród rozkoszy. O to mi chodzi, śmiertelniku i wykonaj to."

OTO LOS TWÓJ

Po powrocie z pomocą RECALL ITEM do Tenebrae, Avatar odwiedził Vividosa, powiadamiając o spotkaniu z Lithosem. Kapłan zmarszczył siwe brwi słysząc te wieści. Dał rycarzowi KEY OF THE SCION. Avatar wyszedł na zewnątrz i kierowany potężną siłą zasłyszanych słów poszedł kawałek na północ, odnalazł złożone w ogrodzie obok wysokich świeczników ciało Lothian. Chwilę później pochłonęła ją ziemia.

W ostatniej już wymianie zdań z Vividosem, Avatar zapewnił kapłana o zamiarach kontynuowania swej pielgrzymki. Potem zahaczył o Płaskowyż, żeby kupić u Mythrana pergamin Secret Door. W katakumbach są drzwi oznaczone żółtą tabliczką z napisem „Towards Fate do you travel". Odblokuje je KEY OF THE SCION. Tutaj do otwierania drzwi przydają się czary CREATE GOLEM, po drodze trzeba zebrać elipsoidalną tarczę Zaelanów. Avatar wszedł do komnaty z posągami czterech wojowników. Gdy rzucił na czerwony dywan tarczę, statuy przemówiły. Wrota do grobowca Khumash-Gora odpieczętuje SECRET DOOR SCROLL.

„Przybyłeś tu szukając skarbu. Nie ma go, zastałeś za to swoją śmierć."

Były to czcze słowa. Osnuty pajęczynami kilkusetletni monarcha został spacyfikowany czarem GRANT PEACE. W szkatule za tronem schowany był OBELISK TIP, drugi z przedmiotów, o których wspominała legenda.

WYSPA ARGENTROCK

Po przejściu z katakumb do jaskiń Avatar odszukał miejsce, gdzie znajdują się dwa przecinające się kamienne pomosty. Obok są wmurowane w ścianę ze szpikulcami drzwi, otwiera je Key of the Scion. Dalej przechodząc most, Avatar dotarł do miasta. Od razu na południowym wschodzie uaktywnił kolejną płytę teleportu.

W osadzie Theurgistów rozmówił się z Xavierem, zgłaszając chęć przystąpienia do Order of Enlightment. Wyznaczono mu test. Chodziło o odpowiedzenie na pięć pytań, sprawdzających, czy uczeń ma zakrzewione w sercu wszystkie najważniejsze cnoty. Niektóre odpowiedzi to: „honesty", „breezy porch", „the battle is lost". Rycerz mówił też, że powitałby z radością syna marnotrawnego, że siedziałby cicho w karczmie, słysząc pijaków rozprawiających o Stratosie.

Następną próbą wyznaczoną przez Xaviera był Test of Centeredness. Avatar musiał wybrać się na małe wzniesienie na zachodzie oznaczone runicznym znakiem. Nazywa się ono Windy Point. Tam, po wdrapaniu się na skałę celem jest sprostanie podmuchom wichru.

Po powrocie do osady rycerz zagadnął Torwina, zastany w Monastyrze Xavier odesłał Avatara do Steliosa, ślepca mieszkającego blisko bramy miejskiej. Stary mag dał klucz do katakumb pod Monasterem. Wędrowiec zszedł tam, kierując się na dole na wschód. Zbierał samorodki srebra (SILVER ORE). Potrzebował ośmiu sztuk, minimum sześciu. Talizman przeniósł go do Tenebrae, gdzie Avatar odnalazłszy kowala Koricka pod domem Devona, umówił się z nim w kuźni.

Poprosił kowala o wykonanie zaklęć (FOCI), po czym powrócił na wyspę, by tam położyć wszystkie wyrzeźbione figurki na znajdującym się w Monastyrze Altar of Focus. Teraz dopiero można było je używać. Po ponownej pogawędce ze Stellosem, Avatar znów został wyekspediowany do miejscowych katakumb. Kawałek na zachodzie, za przepaścią leży konający Torax. Rycerz użył na nim zaklęć AERIAL SERVANT a potem RESTORATION.

Później Stellos poinformował rycerza o fakcie zaginięcia Focus of Healing, ten rozmawiał jeszcze z Xavierem. Przed wypytaniem Cyrrusa, Avatar wymamrotał inkantację HEAR TRUTH, żeby dowiedzieć się, że Torwin pobiegł na Windy Point. Avatar poszedł tam.

Torwin okazał się być synem Torana. To on ukradł FOCUS. Chciał dotrzeć do Podziemi Śmierci, by wybłagać uwolnienie ojca. Avatar nie zdołał zatrzymać chłopaka, gdy ten skoczył w odmęty.

Dostarczywszy zgubę Xavierowi i po powiadomieniu Steliosa, rycerzowi wyznaczony został ostateczny Test Wiary. Powrócił do Windy Point, by stojąc pomiędzy dwoma skalnymi słupami skoczyć przed siebie. Lot wydłużył się. Kolejna seria skoków i Avatar ujrzał Stratosa. Wysłuchał Tytana z pokorą, podniósł otrzymane zaklęcie AIR WALK. Pora znów wpaść do Tenebrae.

POJEDYNEK

Avatar zszedł do pałacowych podziemi, gdzie przy małej nie posiadającej drzwi komnacie użył zwoju SECRET DOOR. Kawałek ściany zniknął. W środku przekartkował królewski dziennik. A wiadomości były w nim niesłychane: prawowitym spadkobiercą Tempestów jest Devon! Samozwańcza Mordea jedynie dzięki wierutnym kłamstwom dzierżyła władzę. Tymczasem strażnicy musieli usłyszeć szelest, bo trzech uzbrojonych w halabardy pachołków wyrosło jak spod ziemi. Avatar nie stawiał oporu. Kinąc pod nosem pozwolił się wyprowadzić.

Szli pomostem. Mordea wraz ze swą świtą gotowała się już do następnej egzekucji. Tym razem miała spaść głowa Devona. Avatar próbował ratować sytuację (1,1), Mordea jednak okazała się szybsza, ściągając z nieba serię tęgich piardów. Nikt poza Devonem nie zdołał ustać na nogach. Magia wiedźmy go nie usidliła, za chwilę zaś sam uderzył. Całkiem skutecznie.

ŚWIĄTYNIA HYDROSA

Avatar, choć wciąż jeszcze huczało mu w głowie, powrócił na wyspę Argentrock. Po wyjściu mostem do jaskiń trzeba iść na południe, wąskim korytarzem, w którym jest elektryczna bramka. Dalej dźwignią podnosi się kratę, drzwi otwierając KEY OF THE SCION.

Blisko wejścia umiejscowiona jest płyta teleportu. Dno wyschniętego podziemnego jeziora Carthax zalegały szkielety ryb. Rycerz przechodząc po skalnych mostach dotarł do położonej w centrum płyty. Stworzenie, które na jego oczach wynurzyło się, było przerażające.

„Tak, mamy śmiertelniku, to ja jestem Hydros. Niechaj rozstąpi się ziemia obok nagrobka mojego ukochanego wroga, wtedy wreszcie stanę się wolny."

Wędrowiec w południowo zachodniej części znalazł wyjście ze świątyni. Nie zdecydował się dobywać miecza przeciwko trollom. Przesadził mur, kratę podniósł za pomocą dźwigni. W kufrze można znaleźć MAGIC LEGGINGS. Północny korytarz prowadzi do następnej jaskini.





Przy nagrobku rzucony OPEN GROUND spowoduje, że pęknięta skała uwolni potoki wody.

TURNIA DEMONA

Devon został powiadomiony o uwolnieniu Hydrosa. Poradził, żeby Avatar szukał pomocy w gildii czarnoksiężników. Najłatwiej przedostać się tam poprzez teleportację do Carthax Lake, potem po wyjściu do jaskiń idzie się na północ, mijając elektryczną bramkę, aż do drzwi ukrytych za dwoma blokadami. Dźwignią przełącza się je tak, żeby ta na zewnątrz była opuszczona. Stanąwszy na niej trzeba użyć zaklęcia AERIAL SERVANT na dźwigni, opuszczając drugą blokadę. Na drzwi zadziałał SCION KEY.

Przeskoczywszy lawę, po ukosie, z najbardziej wysuniętego cypla (dzięki AIR WALK), Avatar szedł na północ. Po zachodniej stronie odnalazł skalną półkę. Wspiął się na nią.

W Enklawie czarowników wszedł do domu Bane, krzątającej się obok płonących świec pentagramu. W rozmowie bąknął o magikach (Sorcerars..., Current..., Cabel..., First Accolite..., i dalej zgłaszając chęć współpracy). Zaś od akolity Vardiona (Dealings with Tenebrae..., Shrewd bergaining..., i dalej posłusznie przytakując) wydobył Prawdziwe Czarodziejskie Imię (Mordvin). Nieświadom jeszcze niczego zdradził je Bane.

Wiedźma zamaszystym ruchem przywołała demona, polecając mu złożenie odwiedzin Vardionowi. Chwilę potem rozległo się nieludzkie rzężenie rozszarpywanego przez bestię akolity. Avatar zadrżał, mimo że nie był ułomkiem. Wziął jednak od wiedźmy klucz do Hall of Sorcerers.

Wędrowiec zaopatrzył się tam w zapas składników orsz w fokusy. U Bane poddał się testowi. Musiał na jej oczach stworzyć FLASH, FLAME BOLT i ENDURE HEAT. Gotów był na spotkanie z Mistrzem Kabały, wrota Fortecy Obsidian stanęły otworem.

FORTECA

Odziany w ciemną szatę starzec z kosturem w dłoni był tym, kogo Avatar szukał. Nazywał się Malchir. Zanim rycerz zdążył się z nim rozmówić, zostały przywołane dwa demony. Trzeba było uciekać dalej na zachód. W następnej komnacie Avatar dowiedział się od demona o kolejnych czekających go testach. Jest tu pentagram, leży klucz do kufra ze składnikami. Dobra okazja, żeby przygotować czary. Stając najdalej na zachodzie, wędrowiec został teleportowany. W tym labiryncie do wykonania są cztery zadania, odpowiednie miejsca wskazują żółte tabliczki.

Na tym poziomie jest też pentagram, w kufrze obok spoczywa czar BANISH DAEMON. Tym razem Avatar zmuszony był sięgnąć po miecz, mordując pilnującego tego miejsca mnicha.

– ENDURE HEAT (Sanct Flam). Rycerz minął grupę ghoulów, uspokajając swą klingą co bardziej przeszkadzających w przeciskaniu się pomiędzy skalnymi występami. Po dojściu do lawy, użył ENDURE HEAT, by przeskakując po brązowych fragmentach tego ognistego jeziora, dotrzeć do kufra. Pilnował go demon, rycerz użył więc niewidzialności. Z kufra wydobył pierwszy migocący niebieską poświatą symbol oraz magical armor. Drogę powrotną odbył także z pomocą ENDURE HEAT.

– FLASH (Flam Por). Avatar użył FLASH do przebycia rzędów kolczastych kul oraz eksplodujących grzybków. Na końcu szlaku znajduje się strzeżony przez demona symbol, można się także wyposażyć w dobrą broń.

– EXTINGUISH (An Flam). Przebycie najeżonego grzybkami mostu nie stanowiło przeszkody. Avatar zobaczył płonący pentagram, użycie EXTINGUISH na wszystkich świecach spowodowało, że mógł zabrać symbol a także magic helm.

– ARMOR OF FLAMES (Vas Sanct Flam). W tym rejonie bombardują ogniste kule. Używając ARMOR OF FLAMES Avatar przebiegł szybko naprzód, aż do buchającego z ziemi ognia. Na południe stąd spoczywa ostatni potrzebny symbol.

Na postumencie, gdzie się pojawił, czekał na niego teleport. W sanktuarium Malchir poddał rycerza próbom. Chodziło o przygotowanie czarów: FLAME BOLT (jest w kufrze), EXPLOSION, SUMMON DAEMON (przed rzuceniem tego czaru trzeba mieć od razu przy sobie BANISH DAEMON, żeby odesłać przywołanego przez starca demona). Po tym wszystkim nadszedł czas na ceremoniał.

Pojawili się w Enklawie, skupieni wokół wielkiego pentagramu. Malchir wymruczał ciche inkantacje. Z ognia wyłonił się Pyros.

„Jestem znużony waszym ustawicznym skomleniem. Niechaj wasze ciała po wsze czasy płoną w moim wulkanie."

Nagłym gestem Malchir powstrzymał Tytana, co akurat nie było w smak Avatarowi. Rycerz z ciężkim sercem zmuszony był po skończonym rytuale powrócić do Fortecy, by pod osłoną niewidzialności zasztyletować Malchira. Starzec miał przy sobie TONGUE OF FLAME, trzeci z kluczowych przedmiotów. Avatar wychodząc przeczytał (bardzo ważne!) w komnacie Malchira księgę The Destruction of the Temple.

Stanąwszy przy pentagramie, przy którym poprzednio odbywał się ceremoniał, wędrowiec cisnął w niego Tongue of the Flame, uwalniając potęgę Pyrosa. Po czym zabrał z powrotem przedmiot.

Ucieczka z Enklawy nie była prosta. Avatar musiał podążać tą samą drogą, którą przybył, oddając na końcu skok z pomocą AIR WALK.

W Tenebrae wędrowiec wypytał Devona o TEAR OF THE SEAS. Ten odparł, że zdarzyło mu się kiedyś podczas połowu schwytać w sieci dziwną bryłę nieznanego minerału. Dał Avatarowi klucz otwierający kufer, do którego ją schował, w płd-zach. skrzydle pałacu. Rycerz zdobył czwarty legendarny przedmiot.

Udał się jeszcze raz do Argentrock. Stanąwszy przed Stratosem użył zaklęcia Reveal a następnie z pomocą Aerial Servant przyciągnął przedmiot, który się zmaterializował na postumencie. Był to BREATH OF THE WIND. Ostatnia rzecz, której Avatar potrzebował.

Mythran w pożegnalnych słowach (Things are well..., I found Blackrock..., i po ponowieniu rozmowy: I must recreate the obelisk...) zaproponował ofiarowanie ETHERAL TRAVEL SPELL. Rycerz zmuszony był zapłacić za niego 250 monet. Potem przygotował najlepszą broń jaką posiadał, napoje i czary oraz upewnił się, czy posiada przy sobie wszystkie pięć przedmiotów. Używając ETHERAL TRAVEL przeniósł się do Wiecznej Otchłani.

TYTANI

Północne wyjście – skoki po platformach i podążanie kamiennymi mostami na zachód zaprowadziły Avatara do Hydrosa. TEAR OF THE SEAS zaabsorbowało energię Tytana.

Wschodnie wyjście – jaskiniami rycerz przedostał się na północny zachód. Natknął się na czeredę ghouli, obszedł grzęzawisko lawy używając ENDURE HEAT. Ziemia się trzęsła gdy biegł przed siebie, wreszcie ujrzał Lithosa. Posługując się HEART OF THE EARTH sprawił, że Tytan kwicząc oddał ducha.

Południowe wyjście – droga prowadziła na północ. Stratos wypowiedział zdanie o chęci ukarania Avatara, ale ten go ubiegł dranując Tytana przy użyciu BREATH OF THE WIND.

Zachodnie wyjście – wędrowiec szedł prosto przed siebie obok morza lawy. Skręcił na wschód, podążał do końca by pójść północnym kamiennym mostem. Są tu demony a także poszukiwacz. Z postumentu zabrał szkatułę z białymi kulami. Zawrócił, maszerując na zachód znalazł w sąsiedztwie szkieletów wyrysowany na ziemi symbol gwiazdy. Rozmieścił na jego ramionach kule, wtedy na północy pojawiły się platformy. Skacząc po nich dotarł do stałego lądu. Skorzystał z niewidzialności przed stanięciem oko w oko z Pyrosem. TONGUE OF THE FLAME zaczerpnął jego moc.

Na wierzchołkach błękitnego pentagramu Avatar położył pięć przedmiotów. Począwszy od Apheliona zgodnie z ruchem wskazówek zegara były to: OBELISK TIP, BREATH, TONGUE, TEAR, HEART. Potem uaktywnił OBELISK TIP, poruszając nim na koniec. W portalu zobaczył inny świat.

Wokół było biało. Avatar nie wiedział gdzie trafił, bezwolnie szedł równiną, która nie miała początku ani końca. Znów został uwięziony...

Micz

ORIGIN'94

PC: VGA, SB, GUS

ROLE-PLAYING

100 100 100

---

dokończenie ze strony 68

W grze nie można pozwolić sobie nawet na moment oddechu. Po paru rozgrywkach łatwo zauważysz, że wszystko sprowadza się do wyścigu pomiędzy rozwojem naukowo-technologicznym a ubywającymi surowcami. Nie można tracić nawet etapu czasu, tylko wszystkie nadwyżki pchać na rozwój nauki. To jednak nie koniec problemów. Co rozwijać najpierw? Czy nacisk położyć na usprawnienie kopalni (geologia) i wydajność zrobotyzowanych fabryk (komputery)? Może przystosować planetę do życia ludzi (biologia) i zmniejszyć w ten sposób zużycie surowców (produkcja żywności)? Czy może wystartować w kosmos aby pozyskać rudę z asteroidów (Fizyka, Astronomia)? Pytań nie brakuje.

OUTPOST jest ślicznym kawałkiem strategii, ale, na materię nieożywioną, dlaczego? Dlaczego wydano go na CD-ROM upychając w nim masę zbędnych danych w postaci animacji? Ich zadanie to chyba przeszkadzanie w grze. Wartość przesławia tylko 36 MB kodu gry, resztę stanowią dekoracje. Gdyby nie wspominany dylemat, OUTPOST jest murowanym kandydatem dla zastąpienia CIVILIZATION na twardzielach strategów.

PODSUMOWANIE

Gra ma w sobie wiele z genialności SIMCITY, jednak pod względem sterowania nie jest krokiem w przód. Przez pierwsze 50-100 etapów latanie po mapie może być zabawne, przy etapie tysięcznym mózg zaczyna kapać na klawiaturę. Czekanie aż komputer przesunie mapę doprowadza do rozpaczy (wiadomo, Windows z siłą wodospadu...) a niwelowanie kilkunastu kwadratów terenu jest prawdziwą katorgą. Nie ma też zbiorczego zestawienia produkcji hut i zapasów materiałów, wszystko trzeba liczyć na palcach, a jest to podstawowa informacja dla rozbudowy kolonii!

Nie tylko na przykładzie OUTPOST widać, że projektanci gier strategicznych poutykali na myślowych mieliznach. Brakuje im nowych pomysłów, które ożywiłyby grę, zmusiły gracza do wysiłku umysłowego, do wysilenia wyobraźni, a jednocześnie dały możliwość wyżycia się w wypróbowywaniu rozmaitych dróg rozwoju własnych światów. Niestety, cały wysiłek gracza to ciągłe machanie myszą, prowadzące w krótkim czasie do kalectwa (zastrzał łokcia), oraz konieczność zapamiętywania niezliczonych ilości informacji – prosta droga do zawalenia szkoły, studiów, utraty pracy lub rozpadu pożycia (zależy kto na jakim etapie).

Pejotl

Dystrybutor: CD Projekt, tel. (0-2) 621-46-28



PC

DESERT STRIKE
RETURN TO THE GULF

Historia ta rozgrywa się w roku, powiedzmy, 1997 na Środkowym Wschodzie. Żyje tu sobie niejaki generał Kilbab, który po osiągnięciu krystalicznego szaleństwa pokusił się o sięgnięcie po władzę nad światem. Okrutne jego zamiary przejrzeli bohaterscy agenci Stanów Zjednoczonych, a rząd przeznaczył na powstrzymanie generała niemałe fundusze.

Do dyspozycji masz podrasowany szturmowy śmigłowiec Apacz z ogonem od LHX'a. Do walki o lepsze jutro zostały ci także przydzielone trzy rodzaje uzbrojenia:

– DZIAŁKO – standardowe działko typu rewolwerowego.

– HYDRA – zasobniki z niekierowanymi rakietami powietrze-ziemia, będącymi skuteczną bronią przeciwko wszystkim celom nie wymagającym szaleńczego pośpiechu podczas likwidacji.

– HELLFIRE – samonaprowadzające rakiety powietrze-ziemia, będące wspaniałym rozwiązaniem większości problemów trapiących zestresowanego pilota wysokobudżetowego śmigłowca.

Do pomocy został odkomenderowany także psychopatyczny morderca noszący nie wiedzieć dlaczego miano „drugiego pilota". Na szczęście nie jesteś skazany na towarzystwo jednego i tego samego szaleńca za każdym razem – przed misją możesz wybrać go spośród kilku dostępnych, i lepiej, żeby był to wybór słuszny – wszak w ręku tego mężczyzny spoczywa troska o dobrą kondycję broni pokładowej oraz sprzętu pomocniczego (tzn. wyciągarki służącej do podnoszenia ludzi i wyposażenia).

Pole gry przedstawione jest w sposób znany z gier takich jak SYNDICATE czy SIMCITY 2000.

W trakcie gry naciśnięcie klawisza F10 przenosi cię do ekranu informacyjnego, na którym widoczne są następujące dane:

– ilość posiadanego uzbrojenia (GUNS, HYDRAS, HELLFIRES).

– liczba śmigłowców pozostających w zapasie (LIVES).

– liczba żołnierzy zabranych na pokład (LOAD). Żołnierze to ludzie z twojej armii, którzy mieli szczęście i zbiegli z niewoli po nieudanym wypadzie do haremu wroga. Dowództwo zazwyczaj nie przejmuje się ich dalszym losem wstawiając w dokumentach parafkę MIA (Missed In Action – Zaginiony W Akcji). Ty jednak, nie należąc do owych zasuszonych sztabistów, chętnie udzielasz pomocy kolegom po fachu podwożąc ich do domu. Na placu boju poznasz ich po brązowych mundurkach, machaniu rękami i okrzyku „Help! Over here!" Oprócz satysfakcji płynącej z ocalenia człowieka, za każdego dostarczonego MIA na lądowisku zostanie naprawiona część pancerza twej maszyny.

– poziom paliwa w zbiorniku (FUEL) – max 100 jednostek.

– stan opancerzenia Apacza (POWER) – max 600 jednostek.

– ekran mapy/informacji/rozkazów misji przełączany odpowiednimi klawiszami u dołu ekranu (MAP/STATUS/MISSION).

– przełącznik obiektów. Dzięki niemu otrzymujesz informacje o obiektach dostępnych w grze. Oprócz celów misji będą to beczki z paliwem, skrzynie z amunicją, lądowiska czy wrogie oddziały. O każdym z tych obiektów możesz zasięgnąć bardziej szczegółowych informacji przełączając ekran w tryb STATUS.

Nadwątlone siły możesz uzupełniać zbierając rozrzucone w terenie prezenty od wroga. Znajdziesz też skrzynie z opancerzeniem, superwyciągarki (zdecydowanie przyśpieszające proces podnoszenia przedmiotów) oraz dodatkowe życia. Lokalizacja tych ostatnich przedmiotów nie jest zaznaczona na ekranie informacji. Poza tym należy dodać, że większość przedmiotów jest ukryta (w namiotach, barakach itp).



Szejk naftowy i jego worek treningowy, PC



Amiga

PC

MISJA PIERWSZA

1. Zniszcz dwa stanowiska radarowe.
3. Dokonaj destrukcji elektrowni.
2. Zrównaj z ziemią dwa lotniska, uważając przy tym na silną obronę przeciwlotniczą.
3. Zaatakuj kwaterę główną wroga. Gdy już dokonasz jej demontażu złap uciekającego wrogiego przywódcę. Od niego dowiesz się, gdzie znajdziesz swego agenta.
4. Poleć do wskazanego miejsca i wyląduj. Twój pomagier – drugi pilot pobiegnie dokonać heroicznego czynu odbicia szpiega. W czasie, gdy będzie on przebywał w podziemnym bunkrze, polataj po okolicy eliminując wrogów. Gdy czystka zostanie już dokonana, wróć po swoich, podnieś ich z ziemi i wracaj na statek.

MISJA DRUGA

1. Zniszcz trzy stanowiska radarowe.
2. Zaatakuj więzienie uprzednio wymiatając teren z wrogich jednostek. Po wybiciu dziury w murze zacznij zbierać wybiegających więźniów. Jeżeli teren jest czysty nie powinno ich zginąć zbyt wielu.
3. Druga powtórka – rozwałka elektrowni.
4. Pod nóż idzie fabryka chemiczna.
5. Rozwalaj kolejne kryjówki arabskich dowódców, od jeńców dowiaduj się, gdzie są ukryte wyrzutnie SCUDów i leć je zniszczyć.
6. Czas na akcję ratunkową. Wybij dziurę w ścianie baraku i wciągnij na pokład jeńców. Musisz uratować przynajmniej 14 z 16.

MISJA TRZECIA

1. Uratuj inspektorów ONZ. Znajdują się oni w hotelu obleganym przez przeważające siły wroga, które należy zlikwidować.
2. Pacyfikacja fabryki chemicznej. Przy okazji podłap kilku uciekających naukowców. Mają oni coś do powiedzenia na temat punktu 3.
3. Od naukowców wyciągnąłeś informacje o usytuowaniu wyrzutni rakiet z bronią biologiczną. Znajdują się one pod wydmami. Polataj nad tym terenem strzelając z działka.
4. Zniszcz łódź atakującą tratwę i zabierz z niej pilotów.
5. Rozwal elektrownię.
6. Zlokalizuj jacht wroga i wysprzątaj okolicę. Teraz zrób dziurę w burcie i uratuj wyskakujących jeńców. Jeżeli przypadkiem utonie więcej niż czterech, cofasz się do pkt 1.
7. Uzbrojony i opancerzony zbliż się do obcej ambasady, niszcząc stację radarową.
8. Zniszcz helikoptery kręcące się wokół twej ambasady i wyląduj na wyznaczonym miejscu. Teraz do akcji wkracza twój drugi pilot przejmujący kontrolę nad autobusem, w którym właśnie znalazło się dwunastu urzędników. Twoim zadaniem jest eskortowanie go do obozu.



Amiga

MISJA CZWARTA

1. Przetransportuj komandosów na miejsce lądowania.
2. Zniszcz czołgi dobierające się do zbiorników z ropą.
3. Pora na akcję ekologiczną. Leć do portu i wystrzelaj nieproszonych gości. Na koniec jednym celnym strzałem zamknij wypływ wycieku ropy. Jak dla mnie jest to zadanie raczej dla jednostki ratownictwa chemicznego a nie dla kilkutonowego śmigłowca.

PooH

Dystrybutor: IPS Computer Group, nakład wyczerpany

ELECTRONIC ARTS'92

1MB AMIGA
PC: VGA, SB, GUS

2 3

ZRĘCZNOŚCIOWA

80% 70% 90%

Cena w tys. zawiera VAT



PC



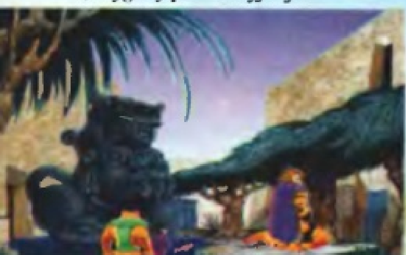
Kot Filemon i jego kumpel Czesław z brygady prewencyjnej...







Swe kroki skierowali na planetę Scholastykę. Czesław poderwał Panią od biologii i po założeniu stosownej odzieży ochronnej, na zapleczu pracowni pozwolił wyszaleć się hormonom.



postanowili wybrać się na panienki.



Zamrozili więc swą wysłużoną partnerkę...

Nastał czas pokojowej współpracy Ludzi i Kzinów, dawne wojny szybko roztapiająją się w oceanie niepamięci. Minęło już dwadzieścia lat gdy człowiek imieniem Lous Wu wraz z Kzinem Mówiącym-do-Zwierząt wrócili do Pierścienia. Ich podróż nadal jest ścisłą tajemnicą, znaną wyłącznie najwyższej hierarchi UN i Patriarchatu. Technologia, którą Lalecznicy ujawnili Wu i Mówiącemu umożliwiła pracę Ludzi z Kzinami nad najszybszym statkiem znanym obu rasom, Hyperdrive II.

Podróżnicy dowiedzieli się jednocześnie o niesłychanych manipulacjach Laleczników, którzy przeprowadzali eksperymenty segregacji. Ludzi selekcjonowano ze względu na szczęście, w Kzinach wyhodowali cechę pasywności. UN tylko wzmocniła kontrolę nad swoimi terenami, gdyż probabilistycznie obdarzona ludzkość wydawała się krokiem naprzód. Kzinowie zareagowali zdecydowanie negatywnie, jako że zakamuflowane działania Laleczników spowodowały śmierć całych pokoleń agresywnych wojowników podczas wojen Ludzi z Kzinami. Patriarcha wprost kipiał z gniewu i niezbywalnej żądzy zemsty.

Plany Laleczników nie powiodły się, wręcz spowodowały powstanie gatunku bardziej przebiegłych i niebezpiecznych Kzinów. Zamiast impulsywnej akcji militarnej prowadzącej niechybnie do nowych wojen, nowi Kzinowie postanowili dokonać zemsty w sposób ostrożny. W tym celu zbudowali drugi statek, prawie identyczny jak Hyperdrive II. Jedyne różnice polegały na dodaniu ciężkiego uzbrojenia, zdolnego obrócić w nicość całą planetę. Statek UN nie posiadał żadnej broni.

— — —

Ty, jako najemnik Quinn zostałeś wysłany do rodziny Chemee, by dowiedzieć się o Loisie Wu. Wsuń rękę w promień lasera by przywołać Kzina do wrót. Aby udowodnić swoje dobre intencje pokaż pierścień, niegdyś ofiarowany przez Wu. W trakcie waszej rozmowy, siedziba zostanie zaatakowana przez wykonawców Rucch-la, klątwy rzuconej przez Patriarchę. Zneutralizuj napastnika laserem, zabierz mu dyskietkę (SECURITY DISK) i uciekaj do jednolotów.

Wsiądź do ostatniego z pojazdów. Po włożeniu do slotu dyskietki możesz odczytać rozkazy Patriarchy: wyrok na rodzinę Chemee, plany eksterminacji Laleczników oraz wykorzystania Hyperdrive II we flocie Kzinów. Zaprogramuj jednolot na tryb bierny (SLAVE), wyjmij dyskietkę. Teraz wsiądź do pierwszego z nich, ponownie włóż dyskietkę, zaprogramuj pojazd na tryb aktywny (MASTER) i czerwonym przyciskiem odpal turbiny.

Razem ze swoim kzinowym towarzyszem będziecie próbować włamać się do imperialnego hangaru by porwać prototyp statku. Ze strażnikiem przy wejściu powinien rozmawiać Jach-Captain. Właz rozwalicie pustym jednolotem. Jednak zanim zdążycie wejść na pokład statku, dogoni was pościg, który musisz spacyfikować laserem.

Jak się okazało porwaliście statek razem z głównym inżynierem, Mirandą Rees. Powiedz Kzinowi, że ją odszukasz. Miranda próbuje udaremnić kradzież, sabotując układ napędowy. Obezwładnij ją laserem i unieruchom w stanowisku medycznym. Mirandzie trzeba udowodnić jak sprawy wyglądają naprawdę. W tym celu włóż do slotu dyskietkę i pokaż jej dyrektywy Patriarchy.

Iach-Captain przybiera nowe imię - Mściciel, a statek od tej pory nazywać się będzie Lanca Prawdy. Na mostku pojawi się hologram Lalecznika, który w zamian za nieujawnianie waszej pozycji Kzinom zażąda przywrócenia do Floty Światów pewnych przedmiotów z Pierścienia, jak również powstrzymanie inwazji Destroyera. Wyruszacie spełnić zadanie. Lancę trzeba opuścić w porcie przy zewnętrzne warstwie Pierścienia, na powierzchnię schodzicie lądownikiem.

WIOSKA

Skanery wykryły punktową obecność zaawansowanej technologii, najpewniej statku kosmicznego. Tubylcy traktują „gwiezdne srebro" jak przedmiot kultu. Mściciel będzie udawać bóstwo z niebios. Przed obejrzeniem relikwii musi on pokonać potwora, który dręczy wioskę. Porozmawiaj z szamanem, Olochagach. Statek mogą obejrzeć tylko obeznani z tajemnicą Techu, który to on jest powiernikiem. Wyjdź na zewnątrz i umów się z wodzem plemienia na spotkanie. Porozmawiaj. Kiedy będzie jasne, że gospodarza bardzo suszy w gardle, wróć do lądownika. Na statku wjedź na drugi poziom i skorzystaj z dyspozytora żywności, pozycja piąta, piwo.

W zamian za trunek, wódz w ramach zacieśniania przyjaźni, każe swojej córce oddać ci się. Po mile spędzonym czasie, zabierz linę (ROPE). Przejdź na prawo. Spity wódz będzie już smacznie chrapał, możesz więc wziąć jego drabinę (LADDER). Wyjdź na zewnątrz, dostaw drabinę pod ścianę i wdrap się na dach. Tam przywiąż linę do kamienia i spuść się przez komin do domostwa szamana. Zerknij na namalowany na skórze schemat rozmieszczenia elementów. Podkradnij się przez drzwi, zabierz amulet (TECH NECKLACE), potem wracaj jak przyszedłeś.

Nadeszła pora próby. Mściciel zwyciężył z potworem, więc możecie próbować obejść Tech. Ułóż wszystkie przedmioty zgodnie ze schematem, jako piąty używając amuletu. Udacie się do statku. Jest on przechowywany w polu stasis, którego nie potraficie wyłączyć. Sprawdź jeszcze skanerem i wracajcie na statek.

GROTA

Drugi z przedmiotów znajduje się w podziemnym systemie korytarzy. Poroz-



Wielebne grono pedagogiczne: Dyrektor, Biolo[illegible]ca i WFowiec

Świat Pierścienia – Zemsty Patriarchy jest grą umieszczoną w realiach znanego Kosmosu, opisanego w książkach autorstwa Larry Nivena. Dlatego warto zacząć zabawę od lektury polskiego wydania książki firmowanej przez Amber pt. „Pierścień".

Firma TSUNAMI kojarzy się z dwoma tytułami: BLUE FORCE oraz PROTOSTAR. Inne gry były dobre, chociaż nie pozbawione pewnych wad technicznych, np. błędnych instalacji, niedoróbek w animacjach, itd. RINGWORLD nie sprawia już tak przykrych niespodzianek, chociaż potrafi czasem wyskoczyć z błędem. Widoczna jest jednak duża poprawa w wykończeniu programu.

RINGWORLD jest moim zdaniem dosyć dobrą grą przede wszystkim dla osób stawiających pierwsze kroki w przygodówkach, ponieważ jest w niej zdecydowana przewaga sekwencji nieinterakcyjnych (animacji, dialogów) nad partiami zagadkowymi. Z bardziej wytrawnych graczy, polecam ją tylko miłośnikom prozy Nivena, dla reszty długie przestoje mogą być nieco irytujące. Dodatkowo elementami zachęcającymi dla początkujących są: liniowość akcji (dopóki nie wykonasz jedynej właściwej czynności, nie posuniesz się dalej), brak wielu przedmiotów (można grać wypróbowując „wszystko na wszystkim") oraz niewygórowany poziom problemów. Nie znaczy to jednak, że gra jest przesadnie prosta.

Grafika jest wykonana w standardowej (najniższej) rozdzielczości karty VGA. Widoczna jest ziarnistość obrazków, spowodowana przechowywaniem bitmap w postaci znacznie skompresowanej.



Larry Niven – popularny pisarz amerykański, tworzy dzieła głównie w konwencji hard sci-fi i space opera. Niven, którego prawdziwe nazwisko brzmi Laurence van Cott, urodził się w 1938 roku w Los Angeles, gdzie mieszka do dziś. Absolwent wydziału matematyki Washborn University, zadebiutował w 1964 roku opowiadaniem, które przyniosło mu uznanie u krytyki i przekonało do pisarstwa jako sposobu na życie.

Za opowiadania był wielokrotnie wyróżniany nagrodą Hugo (1967, 1972, 1975 i 1976), ale znany jest przede wszystkim jako autor „Pierścienia" (Hugo 1970 i Nebula 1971), części cyklu „Opowieści ze znanego Kosmosu", konsekwentnie uzupełnianej, jednolitej wizji historii Wszechświata od jego zarania, poprzez narodziny człowieka, aż do odległej przyszłości. W skład cyklu wchodzą, obok opowiadań, m.in. powieści „World of Ptavys" (1966), „Protector" (1967), „Budowniczowie Pierścienia" (1979) oraz „The Man-Kzin Wars" (1988-91).

Zaczerpnięte z katalogu wydawniczego Amber, 1994






W międzyczasie Filemon udał się w krzaki, a Czesław żeby zdusić nudę, wybrał się na korepetycje z Panią od historii. Niewiasta pamiętała czasy wojen krzyżowych, a jej uśmiech trwale zapisał się na jego wargach (patrz okładka).

mawiaj z Mścicielem. Kzin będzie chciał wejść sam. Kiedy stracisz kontakt z jego nadajnikiem, ty wkraczasz do akcji. Zjedź na drugi poziom, wejdź przez drzwi po prawej. Zabierz apteczkę (MEDKIT) i dopiero teraz wybieraj się do groty.

Idź cały czas na lewo, w końcu złapią cię wydzielający odurzający zapach mieszkańcy groty i wrzucą do spiżarni. Spotkasz tam Mściciela. Nie wygląda najlepiej, więc zaaplikuj mu jakiś stymulator z apteczki. Zabierz ostrą kość (SHARP BONE) z podłogi. Wyjść możesz przez

rozmawiać z delfinami. Udaj się na mostek, Ksin odszuka dla ciebie lokalizację podniebnej siedziby Poszukiwacza. Zjedź na pierwszy poziom. Korzystając z konsoli po lewej przygotuj dla siebie jednolot.

Poszukiwacz jest opryskliwym, starym dziadem. Uśpij go laserem. Z rurki wyjmij kluczyk. Na stoliku leży pusty słoik, napełnij go zielonym szlamem z beczki. Otwórz książkę drugą od prawej. W środku znajdziesz kartkę z szyfrem. Zgodnie z nią kręć stołkiem (2 razy w prawo, 4 w lewo, 3 w prawo). Odsłoni się skrytka. Użyj klu-

NGWORLD

dziurę w suficie. Przy pomocy kości odetnij linę wiążącą stworka, uważając by wpaść w dziurę dopiero po jego uwolnieniu. Otrzymasz antidotum, które przed wyjściem musisz dać Kzinowi.

Stworek pokaże ci ukryte przejście. Spytaj go co trzeba zrobić, potem pchnij kolumnę po lewej. Podnieś pudełko (STASIS BOX) i wyjdź. Trzeba jakoś uwolnić Mściciela. Przesuń kamień przykrywający wejście przy kolumnie.

SŁONECZNIKI

Z powrotem na statku staracie się wykombinować jak otworzyć pudełka. Sprawdź hasło STASIS FIELD w komputerze, przy okazji obejrzyj inne ciekawe informacje. Przedostań się na pierwszy poziom. Mirandzie uda się otworzyć pudełko, w środku jest jakiś regulator, który może być wykorzystany jako niwelator fal mózgowych (NEURAL WAVE NULLIFIER).

Kolejne pudełko znajduje się na polu słonecznikowym, które cechuje silna emisja skupionych wiązek promieniowania. Musisz doprowadzić sondę do jego centrum. Zdobycz otworzy Miranda, tak samo jak poprzednią.

WIELKA WODA

Mściciel odnalazł odbicia pola stasis w głębinach wód. Przy brzegu powita cię jeden z wodnych Hominidów. Zanim odwiedzisz jego władcę, musisz wrócić do statku. Na poziomie drugim znajdziesz kombinezon, załóż go i wyjdź przez śluzę.

Wodni ludzie pomogą ci wydobyć pudełko, jeśli ty odzyskasz dla nich urządzenie, które ukradł Poszukiwacz, pozwalające

cza i wydobądź elektronicznego tłumacza (TRANSLATOR BOX).

Już na statku podejdź do konsoli w prawym dolnym rogu. Zabierz układ mechaniczny (MECHANICAL ARMS) z uszkodzonej sondy. Wyjdź na zewnątrz. Wręcz wodniakowi tłumacza oraz ramiona, potem słoik ze śluzem.

ZAMEK

Ostatnie pudełko znajduje się na Mapie Ziemi, zlecicie na nią jednolotami. Porozmawiaj z baronem. Mściciel wróci na statek, ty poproś praczkę o ubranie. Przed wejściem na zamek przebierzesz się za sługę. Zostaniesz skierowany do nadzorcy niewolników. Masz obsługiwać samego Patriarchę w jadalni. Przed wyjściem zabierz trochę suchej słomy (STRAW).

Władca Ksinów nie obchodzi się lekko z niewolnikami. Na twoich oczach rozszarpał jednego z nich za uronienie kropli wina. Zaoferuj się przynieść czystą tunikę. Udaj się do komnaty Patriarchy. Strażnikowi pokaż zakrwawioną tunikę. Przejdź do garderoby. Pociągnij za wygiętą pod dziwnym kątem strzałę w posągu. Otworzy się szafa z orężem. Zabierz z niej prosty miecz i wróć z nim do sypialni.

Miecz umieść w odpowiedniej wnęce po prawej. Otworzysz w ten sposób skrytkę, gdzie Patriarcha chowa chronioną polem stasis Srebrną Koronę. Rozrzuć słomę na łożu i podpal ją świeczką z lichtarza. Kiedy wymkniesz się na zewnątrz, do środka wejdzie zaalarmowany strażnik, a ty będziesz mógł bez przeszkód wejść na balkon. Zawiadom Mściciela przy pomocy komunikatora, by cię odebrał.



Wyrwawszy się z objęć nauki...

KANION

Mając wyłącznik pola statycznego (STASIS FIELD NEGATOR), wracacie do zostawionego wcześniej statku, by go tam wykorzystać. Odsłoń małą klapkę po lewej. Otwieranie włazu jest zahasłowane, będziesz musiał ułożyć układankę. W środku rzęzi obcy. Daj mu koronę, jeśli chcesz zrozumieć co mówi. Otrzymasz magnetyczne klucze, którymi możesz otworzyć panel w środku. Chroni on już niestabilny rdzeń antymaterii. Nałóż nań puste pudełko stasis i zabierz ze sobą. Weź też moduły rozszerzeń. Obcy wykorzystując moc korony zacznie się szarogęsić, więc poskrom go niwelatorem. Następnie zapakuj z powrotem do statku.

KONIEC

Mściciel włącza ciąg hiperprzestrzenny. Wychodzicie naprzeciwko Destroyera, gotowi do ostatecznej rozgrywki. Wpadasz na pomysł by wykorzystać posiadaną antymaterię jako bombę. Sam też oferujesz się dowieźć ją do celu lądownikiem. Nie jesteś jednak tak głupi, na jakiego wyglądasz i chcesz wyjść z całego interesu w jednym kawałku. W trakcie lotu zamontuj moduły rozszerzeń, które umożliwią bezpieczną teleportację do Lancy. W samą porę by zdążyć zobaczyć planetarnych rozmiarów pokaz fajerwerków.

User Jama

KLAWISZOLOGIA

Niektóre funkcje gry można lub trzeba wywołać z klawiatury. Klawisze są zawsze aktywne, nawet jeśli menu akcji nie jest osiągalne myszką.

F1 – Wersja gry, ściągawka funkcji
F2 – Przełączanie dźwięku
F3 – Wyjście do DOS'u
F4 – Rozpoczęcie gry od nowa (RESTART)
F5 – Nagranie gry (SAVE)
F6 – Wczytanie nagranej sytuacji (RESTORE)
F7 – Pauza

TSUNAMI'94
PC: VGA, SB, GUS
8
PRZYGODOWA
85% Grafika | 75% Dźwięk | 80% Muzyka | Cena w tys. zawiera VAT



chłopcy poszli nad jezioro zadbać o higienę.



Zaskoczył ich Pan od genetyki o nieokreślonych upodobaniach.



Zestresowani udali się na statek i postanowili wracać do domu...



rozmrozili Celinę i przekazali jej zdobytą wiedzę.



STRATEGIC SIMULATION INC. towarzyszy zapalonym strategom już od prehistorycznej epoki produktów niejakiego Sinclaira Spectruma. Gry strategiczne tej firmy oparte były zwykle na klasycznych, sprawdzonych regułach i nigdy nie szokowały rewolucyjnymi rozwiązaniami. Były to zwykle produkty "głównego nurtu" – typowe planszówki, tyle że rozgrywane na ekranie komputera. Z tego też względu przeznaczone były raczej dla miłośników "twardej" strategii, pozbawionej elementów rozrywkowych, za to wymagającej od gracza dużego wysiłku i sporej ilości czasu. Wystarczy przypomnieć sobie GETTYSBURG na Atari XL\XE, czy serię: SECOND i WESTERN FRONT, CARRIER STRIKE i PACIFIC WAR na IBM PC.

Gra TANKS! prezentuje się w tym towarzystwie dość niejednoznacznie. Jest ona zarazem kontynuacją jak i przełomem w stosunku do poprzedników. Kontynuacją dlatego, że w dalszym ciągu mamy tu klasyczną planszę z hexami, sztywne etapy ruchu i duże ilości pionków. Przełom natomiast dotyczy obsługiwania gry. Obserwując już wcześniejsze dokonania SSI można było zauważyć konsekwentny postęp w dopracowywaniu sposobu obsługi, jeśli nawet nie był on prosty, to zawsze logiczny i łatwy do zrozumienia. Tym razem jednak firma przeszła samą siebie. Do gry wystarczy ci mysz (klawiaturę schowaj bo się zakurzy), a na ekranie nie pojawią się żadne tasiemcowe listy poleceń! Wydawanie rozkazów jednostkom wymaga jedynie przesuwania kursora od jednostki do jej celu i naciskania prawego lub lewego klawisza myszy w odpowiednich momentach.

SKALA GRY

Niecierpliwych uprzedzam od razu: z Moskwy do Berlina (lub odwrotnie) w jednej grze nie zajedziesz! Nietrudno to zresztą zauważyć. Pionek jest tu odpowiednikiem plutonu, a scenariusze odzwierciedlają zmagania sił zwykle nie większych niż batalion. Wielkość mapy nie jest nigdzie podana, jednak zasięgi broni pozwalają przypuszczać, że jedno pole (hex) obejmuje max. 500 metrów terenu. Po przeliczeniu na palcach wychodzi na to, że największa mapa może objąć obszar 30 x 30 km. Jak na XX wiek nie jest to dużo. Autorom gry nie chodziło jednak o rozegranie II Wojny Światowej w całości jednostkami wielkości plutonu. Być może jeszcze w tym wieku, ktoś i taką grę wypuści, na razie jednak muszą ci wystarczyć 24 scenariusze, obejmujące rozmaite potyczki pancerne z lat 1918-1991.

TANKS

WARGAME CONSTRUCTION SET

ROZPOCZĘCIE GRY

Zanim dobierzesz się do samego mięsa, najpierw musisz odpowiedzieć komputerowi na parę niezbędnych pytań:

What would you like to do?: 1) Play new game – rozpoczęcie nowej gry, 2) Play old game – wczytanie gry zapisanej na dysku, 3) Go to editor – uruchomienie edytora własnych bitew, 4) Exit game – rezygnacja z gry.

Gdy wybierzesz odpowiedź nr 1, komputer może jeszcze zapytać – Start next scenario in campaign? – Yes/No. Po rozegraniu bitwy komputer zawsze zlicza punkty w kampanii, na którą składają się kolejno rozgrywane scenariusze. Jeśli nie zależy ci na długofalowej rywalizacji wybierz No.

Teraz otwarte zostanie okno pod nazwą File Manager. Z zaprezentowanej listy scenariuszy wybierz ten, który ci odpowiada, a następnie przycisk Load Scenario. Opcja Cancel oznacza rezygnację z tego wyboru, a Delete File usuwa scenariusz z powierzchni dysku. Jeśli chcesz zagrać w coś nowego, możesz wybrać opcję Play Random Scenario, a jeśli już się znudziłeś, opcję I'm finished. W oknie File Manager znajduje się wydzielony kącik na opcje gry (Game Option). Tu masz do wyboru: 1) Siłę gry komputera – Weak, Moderate, Strong Computer Player (słaby, średni, silny). 2) Zasady kierowania jednostkami – Standard lub Advanced Command Rules (Przy wyborze Standard obie strony ruszają na przemian całość swych sił a przy Advanced – kolejność ruchu jednostek jest losowana). 3) Zasady rozpoznania – Simple lub Standard Spotting Rules (uproszczone lub standardowe). 4) Zasady zaopatrywania jednostek – Simple lub Standard Ammo Rules. Po wybraniu scenariusza, komputer spyta się jeszcze, która ze stron ma grać – Which side should the computer play? Wybierz nazwę jednej ze stron, Neither lub Both. Neither to gra dla dwóch osób a Both – gra demonstracyjna.

PLAY RANDOM SCENARIO

Mimo nazwy scenariusz utworzony za pomocą tej opcji, nie będzie tak całkiem losowy. Przede wszystkim wybierz kraje (flagi), których armie mają się spotkać na polu bitwy. Można wybierać siły z różnych okresów historycznych, a nawet ten sam kraj dla obu stron. Teraz odpowiedzieć musisz na pytanie: Set scenario in which climate?, czyli w jakim klimacie rozgrywać się będzie bitwa. Do wyboru masz: Temperate (umiarkowany), Arid (gorący, pustynny) i Frozen (polarny). Następnie, ustalasz parametry pola bitwy: Roughness czyli pofałdowanie terenu, Roads – gęstość sieci trakcyjnej (ilość dróg), Woods – zalesienie i Habitation – gęstość zaludnienia (wielkość obszarów zabudowanych). Każdemu z parametrów może być przypisana wielkość od 1 (min.) do 9 (max.). Ostatnim zadaniem jest ustalenie wielkości zaangażowanych sił (Force size): Tiny, Small, Medium, Large, czyli mikroskopijne, małe, średnie lub duże. Dodatkowo jednostki charakteryzowane są przez stopień ruchliwości (mobility), a faktycznie zmotoryzowania, w skali od 1 do 9. Przy wybraniu Tiny otrzymasz oddział wielkości małego batalionu, przy Large słabą dywizję. Program może jednak zmienić dowolnie wielkość sił, jeśli bitwa zapowiadała by się zbyt jednostronnie. Nawet jeśli słabszej ze stron dasz wielkość Tiny, to i tak komputer namnoży jednostek jak rząd podatków.

CZOŁGISTO, DO DZIEŁA

Po przedarciu się przez wszystkie pytania i opcje zobaczysz na ekranie mapę pola bitwy. Na mapie znajdziesz swoje oddziały przedstawione dość dziwnie, jako typowe pionki z planszówki. Każdy żeton reprezentuje jednostkę o wielkości plutonu lub baterii. Najwięcej miejsca na górze pionka zajmuje sylwetka broni lub „koperta" oznaczająca piechotę. Z lewej strony małe kropki pokazują ilość drużyn piechoty lub sztuk ciężkiego uzbrojenia (czołgów, dział), z których składa się pluton. U dołu narysowana jest flaga narodowa. Z jej lewej strony umieszczono strzałkę wskazującą kierunek, w którym zwrócony jest front pododdziału. Z prawej strony znajduje się numer jednostki.

Żeby dokładniej poznać parametry pododdziału, spójrz na prawą krawędź ekranu. Znajdziesz tu okno z opisem formacji. Na górze widnieje sylwetka uzbrojenia, niżej nazwa, jeszcze niżej parametry: HARD ATTACK – określa siłę ataku przeciwpancernego, SOFT ATTACK – siła ataku na cel nieopancerzony, RANGE – max. zasięg strzału, MOVE – zasięg ruchu. Obok sylwetki uzbrojenia umieszczony jest przycisk do zmiany kierunku frontu. Gdy klikniesz lewym klawiszem front zmienia się o 60 stopni w lewo, gdy prawym to o tyleż w prawo (60 stopni wynika z geometrii heksów). Jeśli wskażesz kursorem dowolny pluton (pionek), zobaczysz jego parametry, jeśli wskażesz puste pole zobaczysz parametry aktywnego pododdziału.

Aby poruszyć jednostką trzeba wskazać jej cel, następnie kliknąć lewym klawiszem myszy. Na ekranie ukaże się proponowana droga ruchu. Może ona nie osiągnąć punktu docelowego, jeśli jednostce zabraknie punktów ruchu. Jeśli zadowala cię trasa ruchu, kliknij ponownie, by zatwierdzić rozkaz. Jeśl nie, rusz myszą. Podobnie jest ze strzelaniem. Po wskazaniu celu kliknąć należy jednak prawym klawiszem i poprawić drugi raz by zatwierdzić rozkaz. Zauważ, że przy przesuwaniu kursora czasami zmienia on swoją postać na krzyż celownika. Gdy najedziesz nim na przeciwnika spójrz w prawo na okno parametrów pododdziału, możesz tam zobaczyć następujące teksty: Target in range – cel w zasięgu strzału, możesz otworzyć ogień. Out of view – Cel niewidoczny dla oddziału, You can't fire – brak możliwości strzału, oddział już strzelał. Jeśli aktywnym oddziałem jest bateria artylerii, z boku celownika może pojawić się litera „I" jako oznaczenie ognia pośredniego. Jeśli przesuniesz kursor na puste pole, pojawi się litera „S" wskazująca na możliwość postawienia w tym miejscu zastony dymnej.



Po wykonaniu ruchu lub strzału jednym plutonem, trzeba przejść do następnego. Komputer nie robi tego, jak w wielu innych grach, automatycznie. Zmiana plutonu w ramach jednostki odbywa się klawiszami plus (+) i minus (–) umieszczonymi na dole okna z parametrami plutonu. Zmiana dowodzonej jednostki (kompanii lub batalionu) następuje po kliknięciu myszą na przycisku z napisem Next formation. Przycisk This formation służy do obejrzenia składu danej jednostki. Po wydaniu rozkazów wszystkim plutonom wszystkich jednostek wybierz przycisk I'm finished – oznacza on koniec twojej tury. Możesz jednak przenosić się między jednostkami znacznie prościej, nie używając zupełnie podanych wyżej przycisków. Wystarczy, że przesuniesz kursor na wybrany pluton i wciśniesz prawy klawisz. I już!

Ponieważ pododdziały mogą strzelać w trakcie ruchu przeciwnika, nie zawsze będziesz mógł je ruszyć w swojej fazie. Aby zabronić plutonowi strzelania bez twojego rozkazu kliknij na przycisku Auto fire. Napis zmieni się na Hold fire (wstrzymaj ogień). Innym problemem jest poruszanie większą ilością pododdziałów. Z prawej strony ekranu znajduje się przycisk z jednym z napisów: Orders by unit, Orders by stack, Formation order (zmieniasz je klikając). Znaczą one tyle co, odpowiednio: Rozkaz dla jednego plutonu, rozkaz dla całego stosu (stos = kilka pionków na jednym hexie), rozkaz dla całej jednostki. Najsprawniej ruszysz swoje wojska używając opcji Formation order. Jednak gdy będziesz chciał ostrzelać przeciwnika wybierz raczej Orders by unit.

PULL-DOWN MENU

Na górze ekranu znajdują się trzy rozwijalne menu: Info, Play i File. Ich zawartość jest następująca:

INFO

– TANKS! – informacja o autorach programu.

– Equipment – wspaniała opcja pozwalająca porównywać ze sobą sprzęt obu walczących stron. Wystarczy wskazać sylwetki rodzajów broni (dla jednej i drugiej strony), a na dole pokaże się zasięg na jakim jedna broń może zwalczać drugą, np.: Can engage X weakly at range 9 and effectively at range 4. W tłumaczeniu literackim oznacza to – Możesz sobie strzelać do broni X aż z odległości dziewięciu hexów ale skutecznie tylko z czterech.

– Formations – możesz tu obejrzeć własne jednostki. Klikając na symbolu którejś możesz zobaczyć z jakich plutonów się składa.

– Air Assets – tu zobaczysz siłę wsparcia lotniczego.

– Free Memory – informacja o wolnej pamięci.

PLAY

– End Scenario – koniec gry.

– Show All Visible – włączenie tej opcji powoduje, że będziesz widział wszystkie jednostki przeciwnika (cała zabawa traci sens).

– Show Shot Tracers – po włączeniu możesz obserwować tor lotu pocisków. Mało efektowne i niewiele wnosi.

– Show Hex Grid – włącza wyświetlanie na mapie siatki hexów (wyjątkowo paskudne).

– Show Objectives – pokazuje cele do zdobycia. Obejrzyj koniecznie byś nie pojechał jak kulą w płot.

– Auto Center Unit – automatyczne centrowanie ekranu na aktywnym pododdziale.

– Play Sounds – dźwięki. Dość efektowne. Szczególnie ten rozsypujący się stos rondli! To jest to!!

– Computer player – wybór strony, którą ma grać komputer.

FILE

– Start New Scenario – nowa gra.

– Save This Scenario – zapisanie stanu gry na dysku.

– Exit from Tanks – wyjście z gry.

• Go to Editor – przejście do edytora scenariuszy.

EDYTOR SCENARIUSZY

Po wybraniu opcji Go to Editor przejdziesz do kuchni całej gry. Tutaj będziesz mógł zaszaleć. Jednak nawet w tym szaleństwie jest metoda. Na wprost przed sobą masz pole przyszłej bitwy. Na razie jest płaskie i monotonne. Z prawej strony ekranu zobaczysz zbiór fragmentów terenu (tiles), z których możesz układać powierzchnię pola bitwy. Używając przycisków możesz obejrzeć wszystkie. Pojedynczym kliknięciem wybierasz element (tile) i tak samo ustawiasz go na mapie. Obejrzyj rysunek z opisem ikon. One na pewno ci się przydadzą.



Aby jednak na serio ruszyć z miejsca, musisz zapoznać się z rozwijalnym menu. W edytorze scenariuszy jego zawartość jest zmieniona:

INFO

Dostępne są pozycje: TANKS i Free Memory.

EDIT

– Order of Battle – przejdziesz do wyboru walczących stron i ustalenia ich składu.

– Create Random Map – bardzo przydatna opcja do tworzenia mapy.

– Change Tileset – tak naprawdę to wybierasz tu klimat w jakim toczyć się ma bitwa: umiarkowany, gorący (pustynny) lub arktyczny.

– Clear Map – jak ci się mapa nie podoba, zawsze możesz ją skasować.

– Set Map Size – ważna opcja. Dla małych oddziałów lepiej wyznaczać małą mapę inaczej możesz usnąć nad grą zanim się one nawzajem odnajdą.

– Show Hex Grid – to już było.

FILE

– Load Map – wczytanie zapisanej mapy.

– Load Order of Battle – wczytanie zapisanego składu wojsk.

– Load Scenario – wczytanie całego scenariusza.

– Save Map – zapisanie mapy na dysku.

– Exit from TANKS – jasne.

– Go to Game – najpierw zapisz scenariusz a potem wybierz tę opcję. Niestety nie da się zagrać w utworzony (jednorazowy) scenariusz bez zapisywania go na dysku.

Jeśli zapoznałeś się już nieco z grą, wybór oddziałów do bitwy nie powinien sprawić ci trudności. Jedyna tajemnica to to, że po ustawieniu na planszy wszystkich plutonów z jednostki, należy wskazać na mapie cele dla tej jednostki (max. 3). Jednostka bez ustawionych celów nie będzie nic robić, a przy kontakcie z przeciwnikiem będzie uciekać. ■

Niestety, gra ma tyle detali co bomba odłamków, ale jako prawdziwy tankista powinieneś sobie z nimi poradzić. Jeśli nie, to zostaje Marusia na otarcie łez.

Pejotl

SSI'94
PC 386: VGA, SB, GUS 2
STRATEGIA
100% 100% 100% 100% SUPER

ZOOL 2



Pierwsza część ZOOLA zdobyła ogromną popularność – nie wiadomo czy dzięki wsparciu twórców gry przez fabrykę chipsów Chupa Chups, czy to bohater gry – ogniotrwała mrówka tak podbiła serca graczy.

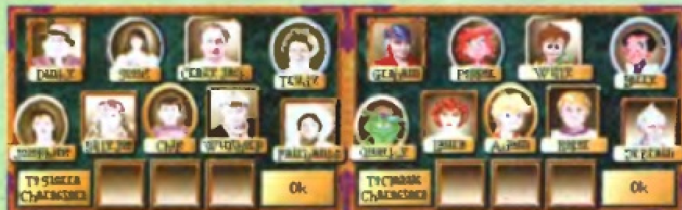
Druga część gry jest nie mniej udana. Zrealizowano pięć leveli po trzy etapy, a wszystko jest takie kolorowe i tak dynamiczne, że aż chce się grać. Steruje się znaną już czarnooką mrówką, lub jej żeńską odmianą, a świat wokoło zbudowany jest z najróżniejszych produktów żywnościowych.

John Zabiyaka

Uwaga na spadające słoiki!, Amiga

GREMLIN'94
1MB AMIGA 1
PC: VGA, SB 2
ZRĘCZNOŚCIOWA
95% 80% 95%

Ta gra zapoczątkowała nową serię koncernu SIERRA ON-LINE. Pierwsza część zawiera osiem najpopularniejszych w Stanach Zjednoczonych gier karcianych. HOYLE BOOK OF GAMES VOL. 2 to zbiór 28 najrozmaitszych pasjansów, a VOL. 3 to najbardziej znane gry planszowe (warcaby, chińczyk itp.). Jest to nie tylko świetny zbiór gier dla zawodowych hazardzistów, ale także ogromna frajda dla miłośników SIERRY, która zebrała swoich bohaterów do kupy i dała ci możliwość spotkania się z nimi np. na partyjce brydża.



Masz możliwość wyboru wzoru na odwrocie kart, na blacie stołu, ponadto zrealizowano bardzo płynny ruch kart, zmianę wyrazu twarzy postaci itp. Bardzo rozbudowana jak na taką krótką grę jest ścieżka dźwiękowa.

HOYLE CLASSIC
CARD GAMES

CRAZY EIGHTS

Gra bardzo podobna do starej, dobrej „Świni". Na kartę leżącą na stole trzeba kłaść kartę o tej samej wartości, z innego koloru lub „ósemkę". Wtedy ma się możliwość zmiany koloru, do którego dokładać będą przeciwnicy. Kiedy brak odpowiedniej karty, należy kartę dobrać z zakrytego stosu. Wygrywa ten, kto najprędzej pozbędzie się kart.

OLD MAID

Każdy z czterech graczy na początku odrzuca pary znajdujące się wśród jego kart, np dwie siódemki. Kiedy już nie masz co odrzucać, a kolejka znów doszła do ciebie, zabierz jedną kartę przeciwnikowi po prawej. Jeżeli ciągle nie masz pary, kolejka przechodzi dalej. W talii jest jedna karta bez pary – Stara Panna. Przegrywa ten, kto na końcu rozgrywki będzie ją miał w ręku.

GIN RUMMY

W grze chodzi o to, aby w ręce zachować mniej wolnych kart niż przeciwnik. Wolne karty to takie, które nie należą do grup trzy- lub więcej kartowych. Grupy takie to na przykład trzy lub cztery siódemki albo kilka kolejnych liczb w kolorze. Aby uzbierać te grupy, należy zabierać karty ze stosu zakrytego lub odkrytego, a następnie odkładać na stos odkryty jedną ze swych kart. Kiedy już zostanie ci w ręce pożądana ilość wolnych kart, zatrzymaj grę – KNOCK.

CRIBBAGE

To taki mały wyścig. Aby wygrać, musisz swojego pionka doprowadzić do mety zdobywając kolejne punkty ruchu w rozgrywce karcianej. Sama ta rozgrywka jest trochę podobna do oczka, tyle że gra się do 31. Zawodnicy dokładają karty na przemian, po drodze przyznawane są jakieś punkty, a całość nie wywiera wrażenia.

BRIDGE

Brydż to chyba najinteligentniejsza i najbardziej skomplikowana gra karciana. Po tym zdaniu nikt nie chciałby już czytać dokładnego opisu zasad, możliwości rozwiązań, nazw itd., bo na to nie starczyłoby miejsca nawet na kilku tysiącach stron, ale może warto pokrótce powiedzieć, że gra się w parach, najpierw trzeba wylicytować ilość lew i kolor atutowy, a następnie wziąć tyle lew, ile było zadeklarowane.

HEARTS

W Polsce ta gra nie nazywa się wcale „Kierki", bo to zupełnie co innego, tylko „Czarna Dama". Można zbierać tyle lew ile się żywnie podoba, byle wśród nich nie było żadnego kiera ani damy pik. Żaden kolor nie jest atutowy, a na początku można wcisnąć przeciwnikowi trzy karty, otrzymując równocześnie trzy inne.

EUCHRE

Podobnie jak w brydżu dwie pary. Z 24-kartowej talii każdy z grających dostaje po pięć kart, a cztery zostają na stole. Ostatnia z nich zostaje odsłonięta. Teraz każdy z zawodników może spasować lub kazać rozdającemu zabrać kartę, której kolor automatycznie staje się kolorem atutowym. Rozdający musi wtedy jedną za swoich kart schować. Jeżeli jednak nikt nie zdecyduje się na takie posunięcie, to w następnej kolejce „licytacji" jeden z grających sam zgłasza kolor atutowy. W grze chodzi o to by zabrać więcej niż połowę lew. I jeszcze jedno. Najwyższą kartą jest walet atu,potem walet z koloru o takiej samej barwie co kolor atutowy, a dalej już normalnie.

KLONDIKE

Jednoosobowa gra karciana, więc właściwie pasjans. Celem jest złożenie wszystkich kart na cztery stosy (każdy to inny kolor) od asów do króli. Na stole możemy układać karty w odwrotnej kolejności, pamiętając o tym, by na karcie czerwonej leżała czarna i na odwrót. Kiedy już wyczerpią się możliwości przekładania kart, odkrywamy jedną ze stosu pomocniczego i próbujemy dalej.

Ogólem gra przedstawia się ciekawie, widać sporo pracy programistów. Dodatkowe opcje mogą grę utrudniać, ale także czynić ją bardziej interesującą.

Bamse

SIERRA'93
PC: VGA, SB, GUS
4
KARCIANA
80% Grafika | 85% Dźwięk | 85% Muzyka | Cena w tys. zawiera VAT



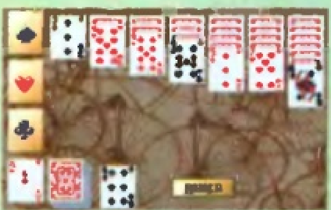
Bridge, PC



Hearts, PC



Euchre, PC



Klondike, PC



Z intro do gry: „Gdzieś w zakątku wielkiego wszechświata znajduje się miejsce, gdzie wylęgają i przygotowują się do życia planety i inne ciała niebieskie. Na niektórych z nich, na ich nieszczęście, pojawiają się inteligentne formy życia. Z najdalszych miejsc, nieraz pokonując odległości tysięcy lat świetlnych, przybywają potężne siły, aby zawładnąć nowym życiem. O każdy układ, o każdą planetę toczy się gra ewolucji, zniszczenia i mocy, po prostu MEGA-LO-MANIA".

Podczas gry, o pozycję wszechpotężnego boga, walczą:

– wybuchowa i agresywna SCARLET, półbogini z gwiazdozbioru PLEJAD;

– podstępny i bezlitosny OBERON, samozwańczy król ALGOLU (gwiazda w konstelacji PERSEUSZA);

– mściwy i nieprzewidywalny CAESAR, ojciec chrzestny TRAPEZJAŃSKIEJ MAFII;

– chytry i nieubłagany MADCAP, przywódca ANDROMEDAŃSKICH NAJEMNIKÓW.

Od tego, kogo wybierzesz, będzie później wiele zależało. Jeśli chcesz zagrać na ostatnim poziomie, o nazwie MEGALOMANIA, wybierz SCARLET lub CAESARA. Najtrudniejszym przeciwnikiem jest MADCAP, groźna jest też SCARLET, a najłatwiej walczy się z CAESAREM. Wybierając więc CAESARA masz przed sobą najtrudniejsze zadanie.

ZASADY GRY

Gra jest podzielona na dziewięć epok historycznych oraz ostatnią – MEGALOMANIA. Dla lepszej orientacji każdej epoce (poza MEGALOMANIĄ) przyporządkowano rok. Są to po kolei: 9500 r.p.n.e., 3000 r.p.n.e., 100 r.p.n.e., 900 r.n.e., 1400 r., 1850 r., 1915 r., 1945 r., 1980 r. i dla epoki 9 i pół – rok 2001. Dla każdej epoki wybrano charakterystyczną broń obronną i charakterystyczną broń ofensywną. W każdej epoce są do zdobycia trzy wyspy. W każdej epoce dostajesz po 100 ludzi. Możesz ich mieć więcej, jeśli użyjesz ich mniej w poprzednich epokach. Jeśli nie uda ci się zdobyć jakiejś wyspy, nie musisz zaczynać gry od początku. Każdą wyspę możesz zdobywać do skutku.

NA WYSPIE

Każda wyspa składa się z kilku bądź kilkunastu części, po których gracze (ty grasz jednym, komputer – dwoma) przesuwają swoje oddziały. Na początku każdy gracz stawia swój zamek na wybranym przez siebie polu, potem można budować nowe zamki (na innych polach). Na polu, na którym masz już zamek (jeżeli jesteś w odpowiedniej epoce) możesz budować inne budynki. Każdy zamek znajduje się w określonej epoce. Na początku wszystkie zamki znajdują się w tej samej epoce, potem może to ulec zmianie.

Gra polega na odpowiednim rozdysponowaniu ludzi, których wyznaczyłeś do zdobycia tej wyspy. Możesz ich przeznaczyć do:

– ataku na przeciwnika;

– budowy nowej twierdzy;

– wynajdowania nowych rodzajów broni lub tarcz, które służą do naprawy uszkodzonych budowli;

– od 3000 r.p.n.e. do wydobywania surowców;

– od 900 r.n.e. do budowy kopalni i potem wydobywania w niej surowców;

– od 1400 r.n.e. do wybudowania fabryki i potem produkowania w niej takiej broni i tarcz, które tego wymagają, a wymagają tego wszystkie bronie i tarcze z epoki 5 i następnych;

– od 1850 r.n.e. do wybudowania laboratorium chemicznego, które jest niezbędne do wynalezienia wszystkich broni i tarcz z epoki 7 i następnych. Ludzie, których nie wyznaczysz do





MEGA LO MANIA

żadnej z powyższych czynności, będą się rozmnażali.

WYNALAZKI

Aby coś wynaleźć, należy najpierw wydobyć surowce potrzebne do wyprodukowania jednego egzemplarza tego, co chcesz mieć, przy czym o surowcach, które są potrzebne do wyprodukowania czegoś, dowiesz się dopiero po wynalezieniu tego właśnie. Na dodatek na każdej wyspie, na każdym polu skład surowców potrzebnych do wyprodukowania danej jednostki jest nieco inny. W związku z tym musisz próbować, a pewność będziesz miał dopiero przy powtórnym „zaliczaniu" poziomu.

Wynalazki nie przechodzą z jednego terytorium na drugie. W każdym zamku, który wybudujesz, musisz wynajdywać wszystko od nowa. Jeżeli w jakimś zamku uda ci się wynaleźć broń lub tarcze z późniejszych epok niż ta, w której się znajduje zamek, to zostanie on przeniesiony do następnej epoki. Przynosi to wiele korzyści: szybciej wynajduje się nową broń i tarcze, zwiększa się obronność zamku itp..

ZBROJENIA

Aby wyprodukować broń i tarcze z pierwszych czterech epok wystarczy je wynaleźć i wydobyć surowce niezbędne do wyprodukowania potrzebnej ilości tej broni lub tarcz, przy czym niektóre surowce są wydobywane samoczynnie, zaś sama produkcja następuje niejako automatycznie. Produkcja broni z epoki 5 i późniejszych zajmuje więcej czasu, gdyż tę broń trzeba wyprodukować w fabryce.

WALKA

Sposób rozstrzygania walki w grze nie jest dopracowany. Szczególnie razi fakt, że wyłączając broń atomową i statki kosmiczne, wszystkie pozostałe jednostki mogą być zniszczone nawet kamieniami. Dochodzi do paradoksalnych sytuacji, że np. samolot zostaje zestrzelony z łuku. Ogólnie obowiązuje zasada, że broń z epoki „N" jest ok. dwa razy słabsza od broni z epoki „N+1", a broń defensywna różni się od ofensywnej jedynie tym, iż jest stacjonarna. Jednostki, które znajdują się na polu, na którym stoi ich zamek, są nieco silniejsze. Podczas walki ważnym czynnikiem jest też przewaga liczebna, pozwala ona ograniczyć straty własne.

BŁĘDY PROGRAMU

Program ma dwa rodzaje błędów. Pierwszy z nich to występowanie dzielenia przez zero, w wyniku czego komputer zawiesza się w trakcie gry (na poziomach od 4 do 6). Jedynym przeze mnie zlokalizowanym, ale często zdarzającym się takim przypadkiem jest sytuacja, gdy na jednej wyspie walczą wszystkie strony konfliktu, a MADCAP lub ty zdobędziecie ostatni zamek przedostatniego przeciwnika i nie ma on już żadnych oddziałów. Jeśli taka sytuacja zdarzy się na trzeciej wyspie to komputer zawiesi się prawie zawsze, a gdy na pierwszej lub na drugiej – bardzo rzadko. Drugi rodzaj błędów to fatalne posunięcia graczy sterowanych przez komputer:

1. Wysyłanie bezbronnych ludzi (od drugiego poziomu z kamieniami) do ataku. Owszem, można ich wysyłać, ale tylko jako dodatek a nie trzon armii. Mogą oni służyć do stworzenia przewagi liczebnej i jako „mięso armatnie".

2. Poruszanie grupami ludzi po mapie bez żadnego celu. Jeśli wypuszczasz ludzi z zamku to albo buduj nowy zamek, albo atakuj przeciwnika.

3. Atakowanie, kiedy nie ma pewności wygranej.

4. Wynajdywanie wszystkiego w kolejności dziejowej. Jeśli chcesz mieć np. katapultę, armatę i samolot to dochodź do nich po kolei, ale jeśli potrzebujesz tylko samolot – wynajdź go od razu.

Od tego czy będziesz, i w jakim stopniu, potrafi(a) wykorzystać te błędy, zależy twoje zwycięstwo.

Z uwagi na duży stopień trudności gry podam kilka konkretnych wskazówek, jak grać na poszczególnych poziomach.

POZIOMY 1 – 4

Tu sprawa jest prosta – należy szybko wynaleźć proce, piki lub łuki (w zależności od możliwości surowcowych) i zaatakować przeciwników wykorzystując wszystkich ludzi. Gdy na czwartym poziomie (na poziomach 1 – 3 się to nie zdarza) do wyprodukowania łuków potrzebne są surowce wydobywane w kopalni, trzeba zachować się jak na poziomie piątym czy szóstym.

POZIOMY 5 – 6

Na przejście tych poziomów są dwa sposoby oraz jeden pośredni. Czasami wszystkie są dobre, a czasami zwycięstwo da tylko jeden.

Pierwszy sposób to jak najszybciej wynaleźć katapulty (na niektórych wyspach bardziej opłaca się wynalezienie armat) wyprodukować ich co najmniej 15 i zaatakować wroga.

Drugi sposób to stworzenie tzw. „cywilizacji technicznej" z jej głównym problemem, czyli z wyczerpywaniem się surowców. Przy takiej strategii należy postawić swój pierwszy zamek na uboczu i zacząć od wynalezienia katapult, armat i samolotów, następnie sprawdzić, co najbardziej opłaca się produkować, czyli co ma większy stosunek siły do ilości surowców potrzebnych do produkcji. Następnie należy produkować to co się wybrało, aż do zużycia surowców. Czasami do wyprodukowania jednej broni są potrzebne inne surowce niż do wyprodukowania drugiej broni, wtedy po wyczerpaniu się surowców do produkcji pierwszej broni należy produkować drugą broń. Gdy nie możesz już produkować żadnej broni ofensywnej, ruszaj do ataku!

BROŃ I EPOKI, Z KTÓRYCH POCHODZI

BROŃ OFENSYWNA	BROŃ DEFENSYWNA	EPOKA
kamień – ROCK WEAPON	kij – STICK	I – 9500 BC
proca – CATAPULT	dzida – SPEAR	II – 3000 BC
pika – PIKE	łuk obronny – BOW AND ARROW	III – 100 BC
łuk dalekonośny – LONGBOW	smoła – A CAULDRON OF OIL	IV – 900 AD
katapulta – GIANT CATAPULT	kusza – CROSS BOW	V – 1400 AD
armata – CANNON	muszkiet – MUSKET	VI – 1850 AD
dwupłatowiec – BIPLANE	ckm – MACHINE GUN	VII – 1915 AD
odrzutowiec – JET	bazuka – BAZOOKA	VIII – 1945 AD
rakieta atomowa – NUKE	rakieta odwetowa – NUKE DEFENCE	IX – 1980 AD
statek kosmiczny – SPACE SHIP	laser – SDI LASER	IX i pół – 2001 AD

Trzeci sposób polega na stworzeniu cywilizacji technicznej, ale z uprzednim zabezpieczeniem się przed atakiem przeciwnika. Takim zabezpieczeniem mogą być tzw. „pola" do naprawy budynków lub katapulty czy armaty w niezbyt dużej ilości. Broń obronna jest skuteczna tylko wtedy, gdy jest z wyższej epoki niż broń ofensywna przeciwnika, a wynajdowanie takiej broni pochłania jakże cenny czas.

POZIOMY 7 – 9

Witamy w erze atomowej! Kto pierwszy ten lepszy, jedna rakietka na każdy zamek i po zawodach. Trzeba tylko uważać na rakiety odwetowe. A jeśli już przy nich jesteśmy, to większość wysp na tych poziomach można przejść jednym gostkiem, gdyż przeciwnikom zdarza się porozwalać się nawzajem; jeden wystrzeliwuje atomówkę, u drugiego automatycznie odpala się rakieta odwetowa i po zawodach.

Na tych poziomach jest jednak kilka wysp, na których nie ma surowców do wyprodukowania broni atomowej i wtedy trzeba użyć broni konwencjonalnych w taki sam sposób jak na poprzednich poziomach. Poza tym wchodzi specyficzna broń – SPACE SHIP, często skuteczna w walce z przeciwnikiem, który ma broń atomową, jednak pod warunkiem, iż wystrzelisz statki kosmiczne zanim zostaniesz unieszkodliwiony. Na tych poziomach można też mieć doskonałą broń obronną SDI LASER, która potrafi rozwalić zarówno rakiety atomowe, statki kosmiczne, jak i broń konwencjonalną. Mimo iż lasery są tak genialne, nie warto ich produkować, gdyż daje się czas przeciwnikowi na zrobienie tego samego.

MEGALOMANIA

Do tego levelu możesz dojść tylko SCARLET lub CAESAREM. Nie ma tam żadnych budowli poza zamkiem, nie ma też żadnych surowców ani broni. Ludkowie plują jakimiś zabijającymi świństwami. Zwycięstwo nie jest trudne, a na pewno nie wykracza poza możliwości przeciętnego stratega.

OBSŁUGA

Grę obsługuje się myszą. Jeśli wskażesz jakąś ikonę, pojawia się na środku ekranu tabelka z opisem, co się stanie jak naciśniesz prawy, a co jak naciśniesz lewy klawisz myszy. Poza tym ikony są bardzo wymowne. W związku z tym pomijamy opis menu, ale wrócimy do niego, jeśli będziecie mieli z tym kłopoty i powiadomicie nas o tym w listach.

KONIEC

Gra jest dosyć trudna, a zapisywać stan gry można jedynie po zaliczeniu całej epoki. Dobrze jest zarezerwować sobie dużo czasu – szczególnie długo się gra w 4, 5 i 6 epoce. Niestety, nie mogę zdefiniować słowa „długo", gdyż zależy to od umiejętności grającego. Pomysł na grę jest ciekawy i szkoda, że do dziś nie wyszła następna, poprawiona i ulepszona wersja MEGALOMANII.

Plexi

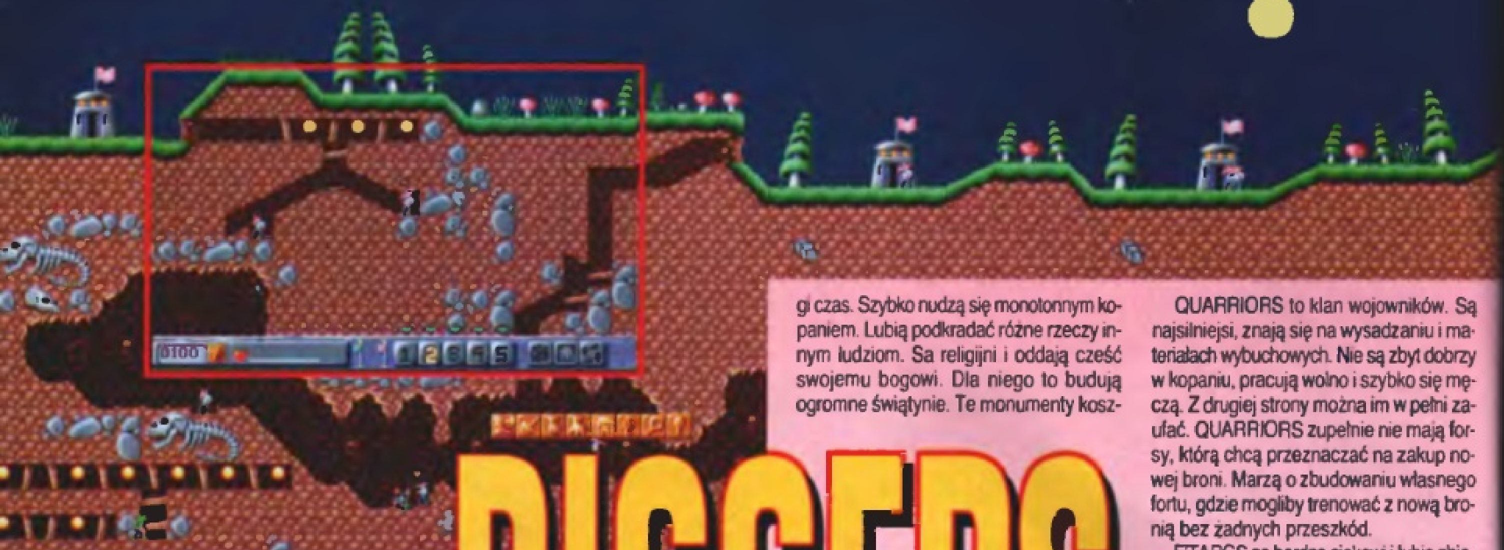
SENSIBLE'92

1MB AMIGA
ATARI ST
PC: VGA, SB, GUS

PC 2 · AMIGA 2

STRATEGIA

95% · 85% · 100% · 90%



DIGGERS



DIGGERS to połączenie strategii, taktyki i zręczności w posługiwaniu się ikonami. Celem gry jest spenetrowanie kopalń w różnych krainach i zdobycie jak największej ilości skarbów. Aby to osiągnąć trzeba jeszcze pokonać rywala oraz wiele naturalnych i nadnaturalnych przeszkód.

Zaczyna się od wejścia do biura administratora – kursor na postumencie pod ogniem zmienia kształt na celownik, lewy przycisk i już... W biurze są do wyboru opcje, które dla ułatwienia migotają:

KARTKA – zapis lub załadowanie zapisanej gry.

FIGURKA KOPACZA – najem klanu górników.

MAPKA – wybór krainy z kopalnią.

Po najmie kopaczy i wyborze krainy opuść kursor w dół, aż ukaże się w postaci EXIT, lewy klawisz, znów kursor na EXIT i jesteś obok wieży nad kopalnią.

Grą steruje się przy pomocy myszy i ikon. Ikony akcji wywołuje się prawym klawiszem myszy. W kolejności od lewej oznaczają one:

BUT – marsz, wywołuje ikony kierunków,

SZPADEL – kopanie, wywołuje ikony kierunków,

DŁOŃ ZWARTA – branie przedmiotów, złota itp.,

DŁOŃ ROZWARTA – rzucanie, a potem używanie przedmiotów,

DOMEK – bank-sprzedaż (wejście z lewej), sklep (wejście z prawej),

POSTAĆ – zatrzymanie górnika,

LIZAK – marsz do górników,

RAKIETKA – teleportacja do wieży na powierzchni.

Istotne symbole znajdują się też na dolnej listwie ekranu akcji. Od lewej:



CYFRA – wartość posiadanych dóbr,

IKONA – aktualnie używana funkcja,

SERCE I LINIA – życie i energia,

FLAGI – wroga i swoja, czyja wyżej, ten lepszy,

NUMERKI 1-5 – tożsamość górników,

ZĘBATKA – użycie kombajnu,

DŁOŃ – stan posiadania kopaczy,

STRZAŁKI – położenie górników względem siebie.

Zalecam wypróbowanie ich działania w praktyce. Ten opis zawiera wszystkie konieczne informacje o różnych klanach, wrogach i innych rzeczach, które można spotkać na tajemniczej planecie ZARG.

GRAMY

Nowa gra może się zacząć od kopania tylko w DHOBBS lub AZERG. Te krainy znajdują się u góry mapy z lewej strony. Na początku kopania można rozszerzyć teren poszukiwań złota. W ten sposób można mieć dostęp do wszystkich krain na mapie. Sukces odnosi sie przez zdobycie złota danej wartości lub zabicie wszystkich wrogów, co pokaże kolorowa flaga. Istotny jest dobór klanu, w który zechcesz zainwestować swoje pieniądze. Każdy z klanów ma swoje cele, umiejętności oraz ułomności. Powinno się uważnie dobierać klan tak, aby ta sama ekipa mogła pracować przez całą grę.



KLANY NA PLANECIE ZARG

Klan HABBISH jest tajemniczy i pochodzi z bardzo inteligentnego plemienia. Wymyślili transport teleportacyjny. Mimo, że są słabi, to mogą kopać przez bardzo długi czas. Szybko nudzą się monotonnym kopaniem. Lubią podkradać różne rzeczy innym ludziom. Sa religijni i oddają cześć swojemu bogowi. Dla niego to budują ogromne świątynie. Te monumenty kosztują sporo pieniędzy i dlatego plemię to stale poszukuje skarbów, które mogą im pomóc w dokańczeniu budowy świątyń.

HABBISH żyją w dziwnej strukturze czasu. Nagle się zatrzymują i wykonują dziwne ruchy, przerywają pracę, kręcą się wkoło i modlą się do swojego boga. Są źli, gdy nie mogą znaleźć skarbów i modlą się, kiedy ich poszukiwania sa bezskuteczne.



GRABLINS są najbardziej wprawieni w kopaniu. Kopią szybko i mogą to robić godzinami bez chwili przerwy. Są bardzo mali i bardzo się nadają do pracy w kopalni. Mogą wejść do każdej dziury i pracować w ciasnych korytarzach. Chociaż są silni to nie odnoszą sukcesów w walkach. QUARRIORS np. nie mają problemu w ich pokonaniu. Może ich słabość wynika stąd, że bardzo lubią pić napój zwany GROK. Po prostu nie mogą się oprzeć nałogowi. Stale potrzeba im pieniędzy na warzenie GROKU, a składniki są bardzo drogie. Ich głównym celem jest zebranie tyle pieniedzy, aby zbudować za nie własny browar. Muszą jednak wpierw kupić kilka planet, by tam ustawić swoje warzelnie.

QUARRIORS to klan wojowników. Są najsilniejsi, znają się na wysadzaniu i materiałach wybuchowych. Nie są zbyt dobrzy w kopaniu, pracują wolno i szybko się męczą. Z drugiej strony można im w pełni zaufać. QUARRIORS zupełnie nie mają forsy, którą chcą przeznaczać na zakup nowej broni. Marzą o zbudowaniu własnego fortu, gdzie mogliby trenować z nową bronią bez żadnych przeszkód.

FTARGS są bardzo ciekawi i lubią zbierać złom. Ich celem jest zbudowanie czegoś z zebranego złomu. W rezultacie ich wyposażenie wygląda podobnie, chociaż jest zrobione z różnych rzeczy. Są drudzy pod względem szybkości kopania. Lubią kopać, ale łatwo się denerwują byle czym. Ich zbieractwo przysparza im bardzo często kłopotów, gdyż ich wojownicy nie są zbyt silni. Jednak w razie zranienia leczą się dwa razy szybciej aniżeli członkowie innych klanów. Ich największym marzeniem jest zebranie tylu pieniędzy, aby zbudować muzeum, gdzie mogliby pokazywać wszystkie swoje rzeczy zrobione ze złomu.

Przypuszczalnie jest jeszcze piąty klan. To spokojne plemię najlepszych kopaczy. Męczą się podczas kopania i zupełnie znikają. Nikt nie wie gdzie ich dziś szukać. Niektórzy mówią, że żyją jeszcze gdzieś na planecie w głębokich jaskiniach.

SKLEP GÓRNICZY

Pożyteczne rzeczy można znaleźć w górniczym sklepie. Nie ufaj jednak podawanym tu wszystkim cenom. Nagle mogą się podnieść i nagle spaść. Nigdy nie szukaj kompanii, która nie wie czego chce.

Zastawa wodna (koszt: 80/waga: 10). Może być otwarta/zamknięta tylko po jej ustawieniu. Można ją jednak otworzyć przy pomocy materiału wybuchowego.

Telepole (koszt: 260/waga: 12). Użycie go po zainstalowaniu przenosi w inne miejsce. Z wyjątkiem HABBISH, Telepola mogą być używane tylko przez klan, który je zainstalował.

Kolej (koszt: 10/waga: 3). Koleją można przewieźć pięć sztuk jednocześnie. Nie może jej używać ani przesuwać nikt inny.

Automatyczny Wagon (koszt: 100/waga: 9). Wagon jest przesuwany i sterowany jak własny. Może przewozić duże ilości złota. Używany do transportu braci, ekwipunku i złota.

Mały Świder (koszt: 150/waga: 8). Nie jest zbyt ciężki i może być przewożony. Świdruje szybciej aniżeli klan.

Most (koszt: 25/waga: 3). Bardzo mocne, pozwalają transportować dobra nad wodą. Mosty są mało stabilne więc trzeba przechodzić ostrożnie.

Łódź (koszt: 60/waga: 5). Łódź jest jednoosobowa. Nie można jej używać do dłuższych podróży lub w czasie złej pogody.



Pogłębiarka (koszt: 170/waga: 10). Może być używana tylko do drążenia w głąb. Po włączeniu pracuje do czasu aż nie natrafi na przeszkodę. W warunkach dużej wilgotności trzeba jej używać ostrożnie.

Duży Świder (koszt: 230/waga: 11). Może wiercić w skałach z dużą szybkością. Używaj go rozważnie. Może wiercić tylko do przodu i lepiej nie próbować tego robić inaczej. Po skończeniu roboty można go zostawić.

Materiały wybuchowe (koszt: 20/waga: 4). Trzeba ich używać ostrożnie, bo są śmiertelnie niebezpieczne. Konieczne do rozsadzania skał lub dostania się do kopalni rywala.

Winda (koszt: 220/waga: 12). Bardzo ważna do transportu złota, narzędzi i ludzi. Po zainstalowaniu winda nie może być przesunięta gdzie indziej. Ustawienie windy musi być poprawne, bo inaczej nie będzie działać.

TNT Karta (koszt: 300/waga: 3). Jedna z najważniejszych rzeczy. Pokazuje kompleks stref zawierających wszystkie istotne szczegóły. Potrzebna we wszystkich penetracjach i przemieszczeniach.



Apteczka (koszt: 60/waga: 5). Pierwsza pomoc ratująca zdrowie podopiecznych górników. Może być także przekazywana przez jednego kopacza drugiemu.

Na planecie ZARG jest jeszcze Bank i Sakiewka. Jeśli otworzysz konto banku, możesz sprzedać wszystko co wykopiesz. Po wejściu do banku zobaczysz co już kupiłeś i ile masz gotówki. Możesz tu też sprzedać rzeczy zakupione w sklepie. W ten sposób da się odzyskać do 75% pieniędzy zainwestowanych wcześniej w kopalnię. Natomiast sakiewkę możesz sprzedać po znalezieniu. Wszystkie ceny oprócz jednej (kryształ JENNIT) zmieniają się po jej użyciu.

WSKAZÓWKI

Naucz się zręcznego posługiwania ikonami akcji, od tego często bowiem zależy życie górników, planowa penetracja kopalni, skarby (szybszy rywal może je ukraść) itp.

Aby wziąć znaleziony skarb należy zatrzymać przy nim górnika, wywołać ikony akcji i wybrać ikonę zwartej dłoni.

Jeśli nie masz cierpliwości w szukaniu skarbów, to nie powinieneś wiercić w głąb.

Nie trwoń sił próbując przebijać się przez skały. Lepiej usuń je przy pomocy materiału wybuchowego. Uważaj aby do korytarza z kopaczami nie dostała się woda.

Zabijanie wrogów usuwa ich ale za ich martwe ciała nie dostaje się pieniędzy. Przede wszystkim należy szukać skarbów.

Sprzedawaj natychmiast swoje skarby zanim ci je ukradną.

BS

MILLENIUM'93
1MB AMIGA
AMIGA 1200
PC: VGA, SB, GUS
2 3 4
STRATEGICZNA
80% 75% 90%
Cena w tys. zawiera VAT





MAD TV

Zostałeś mianowany nowym dyrektorem Zwariowanej Telewizji. Masz za zadanie zdobycie Betty i pokonanie pozostałych stacji telewizyjnych (Sun TV i Fun TV). Twoim szefem jest grubiański pan Rafter, któremu zależy tylko na pieniądzach. Dla tego też od razu po wyjściu z jego gabinetu (a raczej wyleceniu) zabierz się do pracy.

Udaj się do agencji ogłoszeniowej (The Advertising Agency) i pobierz reklamy wymagające 5 i 0 procent oglądalności (koło 4 sztuk). Następnie pójdź do agencji filmowej (The Film Agency) i kup komedię, film akcji i horror lub film SF. Przy kupnie zwróć uwagę na opinę krytyków na temat filmu i na to, jak został on wyeksploatowany. Im droższy film, tym większe prawdopodobieństwo dużej oglądalności. Po udanych zakupach kroki swe skieruj do biura. Tam, na komputerze, tak ustaw program dnia, by zawierał w sobie wszystkie trzy zakupione filmy. W kolumnach za filmami ustaw reklamy względem oglądalności, jaką spodziewasz się osiągnąć.

Udaj się jeszcze do agencji informacyjnej. Tam klikając na maszynie wywołasz okienko z dostępnymi ci informacjami. Kup trzy z nich, lub mniej – zależy od budżetu. Informacje uzupełniaj co godzinę. Po zakupie informacji idź z powrotem do swojego biura, kliknij na komputerze, potem na pierwszym okienku z prawej strony (z wykresem sinusa) i możesz przyspieszyć czas. Po skończonej emisji któregoś z filmów możesz go sprzedać, biorąc go z archiwum i zanosząc do agencji filmowej.

Jeśli dobrze ustawiłeś reklamy, to już po pierwszym dniu pracy masz zyski.

Drugiego dnia wejdź do biura swojego szefa i pożycz 100 tys. Udaj się następnie do archiwum po filmy emitowane wczoraj i sprzedaj je w agencji filmowej. Tam też kup nowe tytuły dla swej telewizji. Ustaw program na aktualny dzień, kup informacje, załatw reklamy i czekaj na sukcesy. Tę samą operacje powtarzaj aż do zebrania 200 – 400 tys. Gdy już je będziesz miał, to możesz kupić filmy, które mają pewny sukces, tzn w agencji filmowej kliknij na człowieka przy biurku, wybierz film, na który cię stać i kliknij ponownie. Jeśli nikt nie zaoferuje więcej za ten film, to dostaniesz go pod koniec dnia.

Mając pieniądze możesz także zakupić nowe nadajniki, lub nawet satelitę (twoje biuro, klik na mapie po prawej stronie). Musisz także dbać o swoją ukochaną Betty, kupując jej prezenty w supermarkecie. By nie kupować filmów możesz zgłosić się do agencji scenariuszy (The Screenplay Agency) kupić scenariusz, i udać się do studia. Tam położyć scenariusz na stole, kliknąć na reżyserze i wziąć listę zakupów.

Z tą listą udaj się do supermarketu, kup wszystko, co potrzeba, wróć do studia, kliknij ponownie na reżyserze, i wystartuj produkcję. Dowiesz się kiedy dzieło będzie gotowe. Po wyprodukowaniu będziesz mógł swój produkt puścić na antenę lub sprzedać. Jeśli reżyser stwierdzi, że studio jest za małe do programu, to udaj się do agenta handlu nieruchomościami, i wynajmij studio.

Twoja konkurencja nasyła na ciebie co jakiś czas „agentów ochrony" (zwykle przychodzą o 23.00). Możesz ich zmylić zmieniając oznaczenia pokoi (UWAGA: konkurencja też potrafi zmieniać te oznaczenia). Ochroniarzy możesz także wykorzystywać do „oczyszczenia" studia zajmowanego przez konkurencję.

Aby ukończyć grę należy pokonać konkurentów (bankructwo) i ożenić się z Betty. Wskaźnik „pokonania konkurencji" jest w twoim komputerze w biurze, i kryje się pod ikoną z wykresami. Jest pokazany w procentach – jest to reputacja twojej sieci.

Im więcej kupujesz prezentów dla Betty, tym wyżej ona cię ceni. Ale ona nie wyjdzie za ciebie, jeśli nie pokonasz konkurencji i nie osiągniesz 100% reputacji. Ostatnim i decydującym prezentem dla niej powinna być podróż dookoła świata. Ogólnie gra jest wciągająca i niesamowicie trudna, dla tego też polecam ją wszystkim lubiącym choć trochę myśleć i zarabiać pieniądze.

Pastor

ELECTRONIC ARTS'91
AMIGA
PC: VGA, SB, GUS
1 1
EKONOMICZNA
60% 50% 80%
Cena w tys. zawiera VAT

DANGEROUS STREETS



Przed nami kolejne mordobicie, tym razem stworzone przez firmę FLAIR SOTWARE. Ośmiu zawodników staje przed szansą wygrania tytułu mistrza walk ulicznych. Każdy z nich dysponuje swoistym gamiturem ciosów, posiadają też specjalne uderzenia.



Grać można z kolegą, z komputerem lub przeprowadzić turniej. W instrukcji znajdują się szczegółowe opisy poszczególnych zawodników, a także ich specjalnych ciosów. Gra posiada ciekawą wieloplanową grafikę i całkiem niezłe, dopasowane do akcji efekty dźwiękowe.

Złamanej szczęki życzy

Gulash

Dystrybutor: MarkSoft

FLAIR'94
AMIGA 1 MB
PC: VGA, SB, GUS
2 1
ZRĘCZNOŚCIOWA
75% 70% 70%
280
Cena w tys. zawiera VAT

EMPIRE SOCCER'94



Od czasów SENSIBLE SOCCER, EMPIRE SOCCER to bez wątpienia najlepsza piłka nożna jaka ukazała. Świetna grafika, płynna i szybka animacja oraz wysoka miodność zapewnią tej grze wielu zwolenników.

Świetnie rozwiązane jest sterowanie – gdy piłka jest na ziemi, można podać lub zrobić wślizg, natomiast gdy piłka znajduje się w powietrzu można uderzyć z bani lub też wykonać przewrotkę (!).

Oczywiście możliwa jest także gra w dwie osoby. W dzisiejszych czasach piłka pozbawiona tej możliwości nie miałaby szans przetrwania.

Gulash

EMPIRE'94
1MB AMIGA
PC: VGA, SB, GUS
1 1
PRZYGODOWA
75% 70% 90%

BULLY'S SPORTING DARTS



Oto symulator gry w rzutki! Plansza do gry składa się z dwudziestu ponumerowanuch segmentów tworzących koło. Na samym jego środku znajduje się pole specjalne. Każdy segment ma wartość punktową równą jego numerowi (pole specjalne ma wartość 25). W połowie promienia koła znajduje się pierścień, za trafienie w który otrzymujemy potrójną wartość danego segmentu; na obwodzie koła natomiast znajduje się pierścień podwajający wartość pola.

Do wyboru są następujące rodzaje gier:

– 501: każdy z graczy startuje z 501 punktami, poprzez trafiania w kolejne pola należy zmniejszyć tą wartość do zera, wygrywa ten, któremu uda się to w krótszym czasie.

– CLOCK: Należy trafiać kolejno w segmenty o rosnących numerach, a na koniec w pole centralne, wygrywa szybszy. Za trafienie w pierścienie otrzymujemy premię – przeskoczenie kilku segmentów.

– FOOTBALL: Do dyspozycji jest jedynie część segmentów, podzielone są one na połowy udające części boiska. Przez trafianie w podświetlone pola przebijamy piłkę na połowę przeciwnika i dalej, aż do bramki.

– TENNIS: Zasady jak w zwykłym tenisie – jeden gracz serwuje piłkę, drugi ją odbija. Pewną niedogodnością jest to, że w grze biorą udział tylko wewnętrzny i zewnętrzny pierścień, w które trafić jest dość ciężko. Punktacja: 15, 30, 40 punktów.

– GOLF: Do dyspozycji masz 18 segmentów symbolizujących dołki. Aby wbić piłkę do dołka należy na danym polu zdobyć trzy punkty (każdy segment ma wartość 1 pkt. pierścień wewnętrzny 3 pkt., zewnętrzny 2 pkt.). Wygrywa ten, kto zaliczy wszystkie 18 dołków przy użyciu jak najmniejszej ilości strzałów (rzutów), teoretycznie wystarczy ich 18.

– SNOOKER: Jedna z najciekawszych gier (tak samo zresztą jak jej bilardowy pierwowzór). Segmenty mają tu kolor czerwony, albo jeden sześciu innych (pole centralne powinno być co prawda czarne, ale pozostaje zielono-czerwone) oraz podstawową wartość punktową 1. Gracz musi najpierw wbić bilę (trafić w segment) czerwoną, a następnie w kolorową (zdobywając co najmniej cztery punkty). Trafiony segment czerwony znika, a kolorowy zostaje ponownie umieszczony na planszy. Gdy zostaną zbite wszystkie segmenty czerwone, należy usunąć pozostałe kolorowe w kolejności: żółty, zielony, brązowy, niebieski, różowy, czarny (pole centralne). O zwycięstwie decyduje ilość punktów oraz bile wbite podczas jednej serii strzałów, z uwzględnieniem ich wartości punktowej.

– CRICKET: Gra w Polsce najbardziej egzotyczna. Muszę przyznać, iż jest mi znana jedynie z „Alicji w krainie czarów", gdzie do gry w krykieta używano flamingów w roli kijów. W grze biorą udział dwie strony: „serwująca" (bowling) oraz „biegająca" (batting). Grę zaczyna strona „biegająca", musi ona zdobyć co najmniej 40 pkt. (na zwykłych warunkach), przy czym dopiero nadwyżki ponad te 40 wpisywane są na konto drużyny. Druga drużyna ma w tym czasie trafić dwukrotnie w pole centralne (lub raz w jego środek), aby zaliczyć bramkę (wicket). Gdy liczba bramek dojdzie do określonej granicy, następuje zmiana stron. Drużyna ta zdobywa bramkę także w tym momencie, gdy strona serwująca trafi w pole centralne zamiast w segment planszy. Podobnie, gdy strona „biegająca" trafi w segment zamiast w centrum, punkty naliczane są stronie serwującej. Wygrywa drużyna mająca po dwóch zmianach więcej punktów.

PooH

Dystrybutor: Olbert

ALTERNATIVE SOFTWARE'93
1MB AMIGA
ATARI ST
PC: VGA, SB
1 1 1
SPORTOWA
70% 70% 80%
Tel.
Cena w tys. zawiera VAT



Kierujecie do nas masę pytań o sprawy programowo-sprzętowe. Dotąd próbowaliśmy na bieżąco odpowiadać w „Przeciekach", szersze tematy poruszaliśmy w KGB w osobnych artykułach, ale dotychczasowa formuła SECRET SERVICE niezbyt sprzyjała omawianiu takich tematów.

Wasze liczne prośby zmobilizowały nas do nowych dokonań. Wraz ze wzrostem objętości, dostajecie do ręki kącik techniczny, w którym od dziś znajdować będziecie nie tylko rozwiązania waszych sprzętowych problemów, ale także testy „growych" dodatków (joye, karty dźwiękowe itp.), nowinki ze świata, porady techniczne o uruchamianiu opornych gier, opisy rozszerzeń do Amigi i wiele innych.

Redakcja



Chciałbym mieć Amigę...

Artykuł niniejszy jest suplementem, a zarazem uzupełnieniem artykułu „Chciałbym mieć Amigę..." z SECRET SERVICE 12. Do jego zamieszczenia go skłoniły nas listy od pełnych wątpliwości Amigowców, których wyrafinowanych gustów materiał ten nie zaspokoił.

Amiga i CD-ROM

Pytania o CD-ROM pojawiały się w listach najczęściej, co świadczy o dużym zainteresowaniu rozwijającą się technologią. Z dnia na dzień rośnie grupa Amigowców zainteresowanych kupnem tego urządzenia. Podstawowe pytanie to „Jak podłączyć CD-ROM do Amigi?". Są trzy sposoby:

1. Dla modeli A500 i A1200 dostępne są firmowe czytniki CD-ROM opracowane przez Commodore, podłączane przez złącze procesora (w A500 – z boku, w A1200 – pod klapką). Czytnik oznaczony A570, a przeznaczony specjalnie dla A500 nie jest już produkowany i dostępny na wyprzedaży w cenie 2,5–3 mln zł. Symbol i cena czytnika dla A1200 nie są jeszcze znane, będzie on kosztował prawdopodobnie w granicach 6–7 mln zł, dodatkowo ma być wyposażony w miejsce na rozszerzenie pamięci RAM o 4 MB.

2. Poprzez złącze SCSI można podłączyć każdy czytnik CD-ROM, wyposażony w to złącze. Możne to być zewnętrzny czytnik z osobnym zasilaniem, np. AppleCD 300, przeznaczony do Macintosha. Sposób montażu samego złącza zależy od typu Amigi i zapewne nie przy każdym modelu będzie możliwy.

3. Przez złącze PCMCIA (A1200 i A600) i interfejs CD-ROM umieszczony na takiej karcie (np. urządzenie Overdrive firmy Archon).

Dzięki podłączeniu do Amigi czytnika CD-ROM uzyskujemy dostęp do oprogramowania na płytach kompaktowych. Należy jednak dodać, że wykorzystywać można jedynie to oprogramowanie, które da się uruchomić na odpowiadającym naszej Amidze modelu konsoli. Znaczy to np., że na A500/500+/600/2000/3000 można będzie uruchomić gry przeznaczone dla na CDTV, oczywiście z poprawką na niezgodność kolejnych modeli, np. A500 i A600. Natomiast na A1200/4000 będzie można uruchomić odpowiednio te programy, które pracują na CD32. Niestety, jak to zwykle przy produktach ś.p. firmy Commodore bywa, należy uwzględnić prawdopodobne niezgodności sprzętowe i nie być zaskoczonym, gdy jakiś program działający na konsoli nie uruchomi się na naszej rozbudowanej Amidze. Ma to także miejsce w drugą stronę, gdy programy z A500 odmawiają pracy na CDTV, mimo ich pozornej pełnej zgodności.

UWAGA! Na Amidze z czytnikiem CD-ROM (czy to będzie czytnik wbudowany firmowo czy też dokupiony) NIE BĘDĄ DZIAŁAŁY GRY Z IBM PC!!! Z kompaktów przeznaczonych dla tego komputera da się jedynie odczytać dane zapisane w standardowych formatach (np. grafikę), po czym można próbować je konwertować na formaty akceptowane przez Amigę (w przypadku grafiki np. z PCX na IFF), jednak pozwolę to sobie jeszcze raz powtórzyć: żadnych gier ani użytków w ten sposób uruchomić się nie da!



Co do samej Amigi CD32 – można ją przekształcić w prawie pełną i sprawnie działającą A1200, np. przez dokupienie modułu Microbotics SX-1, wyposażonego w złącze stacji dysków, port równoległy i szeregowy, gniazdo klawiatury od PC, złącze RGB i sterownik twardego dysku. Istnieją także urządzenia pozwalające na podłączenie CD32 do dowolnej Amigi i wykorzystywanie jej jako terminala.

Powyższe informacje powinny na razie wyczerpać temat. Teraz zajmiemy się kolejnymi problemami i wątpliwościami dotyczącymi poszczególnych modeli Amigi.

Amiga 500

Pamięć. We wszystkich modelach Amig wyróżnia się dwa rodzaje pamięci: ChipRAM oraz FastRAM. Do pierwszej z nich mają dostęp wszystkie układy komputera, natomiast do drugiej – jedynie procesor. Aby sprawę jeszcze bardziej zamotać wspomnę, że w A500 pamięć FastRAM może być instalowana jako „czysty" FastRAM (poprzez złącze procesora – z boku pod klapką) lub też jako tzw. SlowRAM (pod spodem Amigi). Maksymalna wielkość pamięci Chip w A500 zależy od rodzaju kości Agnus i wynosi 0.5 MB w przypadku Agnusa i 1 MB przy FatterAgnus. Pamięć FastRAM natomiast można rozszerzać o 8 MB, przy czym w przypadku rozszerzeń montowanych „pod spód" o ok 2 MB, pełne rozszerzenie o 8 MB dostępne jest jedynie przez złącze procesora. Dodać też należy, że rodzaj rozszerzonej pamięci nie wpływa aż tak na szybkość komputera, jak ma to miejsce w przypadku A1200.

Złącza telewizyjne. A500 wyposażona jest w dwa takie złącza. RGB – złącze, przez które można podłączyć bezpośrednio Amigę do monitora posiadającego takie wejście, lub też do telewizora wyposażonego w Eurozłącze. Tutaj także podłącza się modulator, który, w zależności od rodzaju, zapewnia wyjście w postaci sygnału telewizyjnego wysokiej częstotliwości (czyli zwykłego antenowego) i kolorowego sygnału niskiej częstotliwości, dzięki któremu można podłączyć Amigę do telewizora lub monitora posiadającego takie złącze (oznaczane jest ono VIDEO IN lub rzadziej CVBS). Drugim złączem Amigi jest złącze analogiczne do opisanego wyżej spotykanego w modulatorach wyjścia niskiej częstotliwości (Composite) z tym, że



w A500 generuje ono sygnał czarno-biały. Co skłoniło projektantów Commodore do takiego kroku – nie wiadomo, zapewne były to przysłowiowe już obniżki kosztów produkcji.

■ Amiga CDTV

W modelu tym wystąpiły pewne niezgodności sprzętowe z A500 spowodowane koniecznością zaadoptowania go do wykorzystania czytnika CD-ROM. Niedogodność tę jednak można usunąć, istalując specjalny przełącznik odłączający czytnik. Usługę taką wykonują firmy zajmujące się produkcją rozszerzeń do Amigi i serwisy.

W CDTV spotykamy dwa dodatkowe złącza: kolorowe wyjście Composite Video (monitorowe) oraz port MIDI. Gniazda rozszerzeń są jak zwykle nietypowe i specyficzne dla CDTV.

■ Amiga 500+

Zastosowano tu nowe, znane z Amigi 3000 kości graficzne ECS, pozwalające na uzyskanie trybów wysokiej rozdzielczości (do 1280*1008 na specjalnym monitorze). Poza tym zmiana Kickstart na v.2.0 spowodowała niekompatybilność niektórych kart rozszerzających, jak np. emulatory peceta AT-Once i KCS czy karty turbo.

■ Amiga 600

Praktycznie rzecz biorąc nic nowego – nadal kości ECS. Dodano przede wszystkim kontroler dysku twardego AT–Bus. Niestety, pod maską mieści się jedynie HDD 2.5", co wydatnie zwiększa koszt przedsięwzięcia. Dodano też złącze PCMCIA, dzięki któremu uzyskujemy dostęp np. do umieszczanych na kartach modemów, kontrolerów twardych dysków, czy nawet samych miniaturowych twardzieli, a także rozszerzeń pamięci i interfejsu CD-ROM.

W A600 zastosowano metodę montażu powierzchniowego elementów (podzespoły można umieszczać na płytce obustronnie, są one przylutowywane platyną), co wydatnie zmniejszyło wielkość całego komputera, zwiększyło jego bezawaryjność, ale też i utrudniło ewentualną naprawę. Na szczęście istnieją już w Polsce punkty serwisowe naprawiające tak montowane podzespoły. Jedną z takich firm jest np. AMIGA SC w klubie Stodoła w Warszawie.

Na przykładzie komputera Amiga 600 widać też postępującą bezmyślność konstruktorów – chodzi mi o usunięcie klawiatury numerycznej. Posiadacze A600 mogą sobie tylko pomarzyć o np. perspektywicznych obrotach pędzla pod DELUXE PAINT, czy też o widokach z kabiny w COMBAT AIR PATROL lub ARMOUR GEDDON. W modelu tym zrezygnowano także z instalowania złącza procesora, jego funkcje miał przejąć port PCMCIA, co teraz, przy mizernej dostępności tego typu kart, wydaje się nie najlepszym pomysłem. Z tego wynika, że wszystkie rozszerzenia pamięci od A500/+ i A1200 nie będą działały.

■ Amiga 1200

Na początek trochę więcej informacji o układach AGA (Advanced Graphic Architecture). Dzięki nim uzyskujemy dostęp do palety 16,7 mln kolorów przy jednoczesnym wyświetlaniu na ekranie od dwóch do 262144 barw (w trybie HAM8), w grach podstawową paletą stało się 256 kolorów (we wcześniejszych modelach – 32). AGA pozwala także na uzyskanie różnych nietypowych dla starych kości rozdzielczości, np. 1024*1024 czy 640*960, pociąga to jednak za sobą konieczność stosowania specjalnych monitorów (VGA lub Multisync).

W A1200 zainstalowano kontroler twardego dysku AT-Bus i przewidziano miejsce na instalację twardziela 2.5". W odróżnieniu jednak od A600 można tu zainstalować HDD 3.5" po dokonaniu pewnych zmian w obudowie – przyszlifowaniu kilku wsporników, przycięciu arkusza ekranującego wnętrze komputera. Czasami trafia się jednak twardy dysk odpowiednio małych rozmiarów i zmiany takie nie są konieczne.

Zmieniono także złącze procesora – w A1200 nie można wykorzystywać rozszerzeń pamięci od innych modeli Amig, nie istnieje już także pamięć SlowRAM, wszystkie rozszerzenia pamięci to FastRAM. Może on jednak występować w postaci kart 32-bitowych („pod klapkę") lub też 16-bitowych (PCMCIA). Tych ostatnich należy unikać, gdyż skutecznie obniżają one szybkość komputera. Fast 32-bit może ją natomiast zwiększyć nawet kilkukrotnie. Pamięć można w ten sposób rozszerzyć w nieporównywalnie większym stopniu niż np. w A500, istnieją karty zawierające nawet i 32 MB RAM. Na złączu procesora instaluje się także karty turbo, interfejs SCSI, a także gniazdo podłączenia CD-ROM.

Pomimo, że Commodore nie przewidziało wypuszczenia na rynek europejski modelu A1200HD (z instalowanym firmowo twardym dyskiem), sami dystrybutorzy postarali się o tego rodzaju dodatek. Niestety, najczęściej twarde dyski tak instalowane cechują się małą pojemnością, a cena całego zestawu jest niepomiernie wyższa od ceny jego elementów kupowanych oddzielnie. W tym wypadku nie tracimy jednak gwarancji.

A1200 posiada następujące złącza wizyjne: Composite (kolor), modulator TV, RGB. Można ją podłączyć do telewizora przez wejście antenowe bez konieczności kupowania modulatora, jakość obrazu będzie jednak gorsza niż przy podłączeniu do monitora.

■ Amiga CD32

Różni się ona od A1200 tym, że posiada dodatkową kość AKIKO odpowiedzialną za kontrolę czytnika CD. Posiada także złącze Expansion, pozwalające na podłączenie modułów rozszerzających, m.in. wspomnianego już RapBox 32 czy karty MPEG, dzięki której można na ACD32 odtwarzać filmy zapisane na płytach kompaktowych przy użyciu tego właśnie sposobu kompresji. MPEG pozwala na skompresowanie pliku w proporcji ok. 100:1.

Na CD32 nie działają żadne gry z peceta, Apple, 3DO, Jaguara ani z żadnej innej konsoli, nawet mimo wydawania ich na kompaktach. Amiga to Amiga i basta!

CD32 Posiada takie same wyjścia wizyjne co A1200, jednak jest pozbawiona jej możliwości rozbudowy, pomijając złącze Expansion, co nie powinno dziwić, jako że została opracowana jako konsola do gier a nie pełnoprawny komputer.

Pozostaje mieć nadzieję, że liczba tytułów dostępnych na CD32 zwiększy się po wprowadzeniu CD-ROM dla A1200, chociaż w tej chwili sytuacja nie jest już taka zła, dostępnych gierek jest już dość dużo, nawet w Polsce.

■ Różności

Na zakończenie garść odpowiedzi na konkretne pytania:

– Czy do Amigi można dokupić dysk twardy i ile by coś takiego kosztowało?

Do modeli A600/1200 należy kupić HDD AT-Bus 2.5 cala (A600) lub 3.5 cala (A1200 po przeróbce), kosztuje on ok. 4,5–5 mln za 80 MB (2.5 cala jest o ok 20-30% droższy). Do A500/500+ należy jeszcze dodatkowo kupić sterownik HDD (ok. 1,5–2 mln) do tych modeli najbardziej rozpowszechnione są sterowniki SCSI, tak więc przed zakupem samego napędu należy się upewnić co do typu posiadanego sterownika.

– Czy mając A500 z rozszerzeniem do 1 MB „pod klapką" i chcąc rozszerzyć pamięć do 2 MB należy kupować nową kartę, czy można ten 1 MB dołożyć do poprzedniej?

Niestety, trzeba kupić nową kartę. Gdyby było to rozszerzenie zamontowane na szynie procesora (najczęściej razem ze sterownikiem HDD) można by po prostu dołożyć brakujące kości.

– Zajmuję się robieniem animacji na DELUXE PAINT IV. Jak ma wyglądać startup–sequence aby moja animacja wgrywała się od razu po włożeniu dyskietki do stacji?

W sekwencji startowej należy wpisać nazwę programu do odtwarzania animacji wraz z jej nazwą jako parametrem, np. PPAnim [nazwa animacji].

Programów służących do odtwarzania animacji nie ma jednak na dyskietkach Workbencha i trzeba ich poszukać np. na dyskach PublicDomain z serii Fish.

– Czy HDD 80 MB wystarczy do grania oraz do bawienia się edytorami graficznymi i tekstowymi oraz ewentualnie do pomuzykowania?

W okresie początkowym powinien wystarczyć. Oczywiście większa pojemność byłaby lepsza ale i tak sporo się tu zmieści, oczywiście jeżeli mowa o „bawieniu się". Gdybyś miał zamiar np. składać na Amidzę gazetę, to lepiej zacznij od HDD 400 MB i karty turbo, albo jeszcze lepiej od razu kup A4000.

Wątpliwości dotyczące gier:

– X-WING ma się ukazać w wersji na CD32. Może nie będzie tak katastrofalny, jak na A1200.

– MORTAL KOMBAT potrzebuje min. 1.5 MB. Przy 1 MB można grać tylko na dwóch graczy a i tak po pierwszej rundzie gra się zawiesza.

– BENEATH A STEEL SKY rzeczywiście zajmuje 15 dyskietek, a na twardym instaluje się ok. 1 godziny.

– Gry takie jak WING COMMANDER, CASTLES 2, THE LOTUS TRILOGY, LIBERATION, SURF NINJAS w wersjach na A1200 dostępnych w Polsce są zrzutami z CD-ROM (CD32) i w związku z tym mogą nie działać po zainstalowaniu na HDD.

Paweł Chmielowiec





PET i Commodore PC – relikty gatunku.



Specjaliści od sprzętu zwykli dostrzegać pewne sprawy z daleko większym wyprzedzeniem niż zwykli śmiertelnicy...

PowerPC atakuje



Stało się to co kiedyś stać się musiało. Na dziesiąte urodziny Macintosha, nad waśniami i lokalnymi przepychankami wziął górę handlowy rozsądek.

Co by nie mówili ortodoksyjni wyznawcy PC (IBM), Macintosha (Apple) czy Motoroli (Amiga, Atari ST), doszło do zawarcia tajnego porozumienia, które zaowocowało pojawieniem się na rynku, niczym gromu z jasnego nieba, RISC'owego procesora nowej generacji – PowerPC.

Sprawa wydawała się od samego początku poważna, ale przyzwyczajenie do buńczucznych zapowiedzi nowych produktów, które w praktyce okazują się nie być tak przebojowe, jak to zwykli twierdzić spece od marketingu, nakazuje zachowanie ostrożności.

PowerPC powoli i nieubłaganie zdobywa kolejne dziedziny zastosowań. Staje się tak dzięki bardzo niskiej cenie procesora, która jest na tyle niska, że konsorcjum proponuje wręcz zastępowanie nim wykorzystywanych dotychczas modeli spotykanych w samochodach, lodówkach czy kuchenkach mikrofalowych. Jednak PowerPC nie powstał by stworzyć świetlaną przyszłość gospodarstwa domowego, lecz by służyć chwale komputerów.

PowerProcesory

Produkowane przez całe lata procesory Motoroli rodziny 680x0 ustąpiły pola znacznie bardziej zaawansowanym technologicznie procesorom opartym o technologię RISC. Już od kilku lat słyszało się głosy, że coś rewolucyjnego będzie musiało się stać ponieważ rozwój Motoroli dobiegł kresu wraz z pojawieniem się procesora 68040 z zegarem 40 MHz stosowanego w Macintosh Quadra 840AV (najszybszy z dotychczasowych Maców). Również CISC'owa technologia Intela ugrzęzła gdzieś w okolicach 486DX z podkręcanym zegarem oraz „średnio udanego" Pentium. Jedno jest pewne – PowerPC wywoła rewolucję bowiem za niewielkie pieniądze dostaniemy do ręki sprzęt o możliwościach, które obecnie są zawarowane dla stacji roboczych i innych „dużych" komputerów.

Power-Komputery

Jak dotąd procesory PowerPC serii 601 znalazły najszersze zastosowanie w najnowszych komputerach produkowanych przez Apple – Power Macintosh. IBM zapowiada stosowanie procesorów w nowych stacjach graficznych.



Apple pokrzykuje, że do końca roku sprzeda 1 milion PowerMaców i jak na razie wygląda na to, że to mu się uda. Dla porównania, jest to więcej, niż wynosiła całkowita sprzedaż wszystkich komputerów przenośnych przez ostatnie dwa lata w USA. Jeżeli Applowi powiedzie się, będzie to chyba pierwszy przypadek, że firma nie splajtuje dokonując tak daleko idącej zmiany technologicznej. W tej chwili Apple wstrzymał już produkcję prawie wszystkich modeli Quadra zastępując je rodziną PowerMaców składającą się z trzech modeli: 6100, 7100 i 8100. Są to nadal prawdziwe Macintoshe, zgłaszające się typowo wyglądającym oknem z biurkiem i ikonami znanymi z Systemu 7.

PowerSoftware

PowerPC doskonale „trawi" dotychczasowe oprogramowanie spotykane na komputerach Macintosh, lecz skrzydła rozwija dopiero przy programach napisanych lub skompilowanych w jego wewnętrznym kodzie (native code). Najwięksi świata softwarowego zapowiedzieli już wydania swoich produktów w wersji na PowePC. Gotowymi produktami mogą się pochwalić m.in.: Adobe – Photoshop 2.5.1, Illustrator 5.0; Aldus – Page Maker 5.0, FreeHand 4.0, Dimension; Fractal Design - Painter 2.0; Lotus – cc:Mail 2.2; Microsoft – Excel 5.0, Office 4.2, Word 6.0, Fox Pro 2.5. i Word Perfect.

Warto też wspomnieć o wyjątkowo ciekawym programie SoftWindows firmy Insignia Solutions. Potrafi on na PowerMacintoshu skutecznie emulować Windows oraz MS-DOS z szybkością 486SX i co ważniejsze, uruchamiać PeCetowe programy. Jedną z cech SoftWindows jest kompatybilność z Systemem 7.1.1 w przenoszeniu danych pomiędzy aplikacjami. Poprzez uwspólnienie clipboardu możliwe jest np. przenoszenie danych z Excela Windowsowego do Excela Macowego za pośrednictwem zwykłych komend Cut/Copy/Paste.

PowerSzybkości

Cała ta zabawa ma oczywiście na celu przyspieszenie wykonywania aplikacji. Z której strony nie patrzeć, to na komputerach PowerMacintosh programy pracują najszybciej i to za relatywnie niewielkie pieniądze. Szybkość jest to jednak temat na oddzielny artykuł.

PowerPrzyszłość

Coraz wyraźniej widać potencjalne drogi dalszego rozwoju rynku mikroprocesorów. Intel, któremu depczą po piętach AMD i Cyrix, ostatnio doczekał się nowego konkurenta w postaci kanadyjskiej firmy NexGen, która podpisała kontrakt z IBM na produkcję kopii Pentium pod nazwą Nx586. Z drugiej strony Motorola, która przez ostatnie lata siedziała cichutko w kąciku rzeźbiąc procesory dla Amigi, Macintosha i paru tysięcy pomniejszych klientów, rozwinęła skrzydła z niespotykaną dotąd siłą. Puszczając na chwilę wodze fantazji... następny model Amigi – jeżeli się pojawi pod tą nazwą – będzie miał PowerPC, bo niby kto w Motoroli chciałby produkować nadal tak superpowolne procesory jak 68000.

Power-a-my

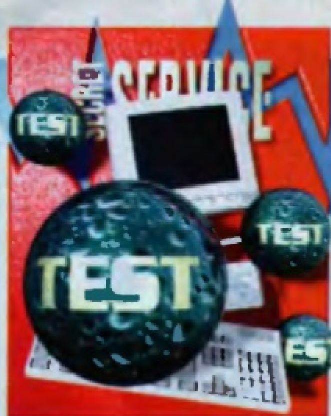
Z całego tego tekstu niejeden z graczy mógłby wyciągnąć błędne wnioski więc dla dobra sprawy dodam, że Polska nie jest pępkiem świata – o czym nie raz się przekonaliśmy – i mimo, że cała ta zadyma rozgrywa się gdzieś daleko i dotyczy egzotycznego sprzętu, to i tak zostaniemy w nią wplątani. W wyścigu szybkościowym sprzęt zaczyna doganiać wyrafinowane oprogramowanie. Rządzą na świecie najsilniejsi, a gdy tacy trzej jak Apple, IBM i Motorola dogadują się w jakiejś sprawie, to nikt im nie podskoczy. Będziemy grać na tym, co oni wyprodukują. Bo do czego lepiej nadaje się ogromna moc obliczeniowa komputera, jeśli nie do bajecznych gier, których nie widziały nawet konsole.

Waldemar Nowak



Wszystkie screeny pochodzą z Power Macintosh Quick Time Movie

plus DOS and Windows



Advanced **GRAVIS**

Joye Gravisa: GamePad i Analog

JOY'u, ty jesteś jak zdrowie ile cię trzeba cenić ten tylko się dowie kto cię stracił...

...dziś więc będzie o „nieśmiertelnych"

Oczywiście nikt trzeźwo myślący nie uwierzy, by jakikolwiek joystick mógł być nieśmiertelny. Jednak dzięki zabiegom współczesnej medycyny udało się znacznie przedłużyć próg agonalny joysticka – towarzysza broni.

Wiadomo nie od dziś, że funkcjonalnego joya dla PC można ze świecą szukać i na koniec dochodzi się do wniosku, iż klawiatura najlepiej spełni jego rolę. Delikatne joye do PC sprawdzają się bowiem tylko przy symulatorach, a próba zagrania w zręcznościówkę kończy się ukręceniem pały.

Zawodowemu graczowi potrzebne są joye profesjonalne, a takimi właśnie są GAMEPAD i ANALOG. Niech logo firmy Advanced Gravis nikogo nie zmyli, bowiem karty muzyczne UltraSound nie są ich jedynym produktem, a firma ta zasłynęła właśnie z joyów. Oferta nie jest szeroka, ale zaspokaja każde potrzeby – po dwa przyzwoite modele w serii analogowej i cyfrowej. Joye podłącza się do standardowego Game Portu, zlokalizowanego na karcie Multi I/O lub na karcie dźwiękowej. Dzięki inteligentnej elektronice potrafią same wstępnie się kalibrować. Precyzyjne ustawienie oraz konfigurowanie joya możliwe jest dzięki specjalnemu oprogramowaniu, dostarczanemu wraz z joyem na dyskietce! Przyjrzyjmy się zatem dwóm wiodącym joystickom firmy Advanced Gravis.

ANALOG BLACK

Jest to prawdziwy „zawodowy" joy o cechach dotąd niespotykanych. Do bardzo przydatnych zaliczyć można ośmiopozycyjny regulator „sztywności". W praktyce oznacza to, że zależnie od charakteru gry (dynamiczna, lamersko-flegmatyczna lub symulator) można dobrać siłę powracania joya do punktu zerowego. Najbardziej widać tę zaletę w symulatorach, gdzie daje się kunsztownie i subtelnie polatać, a nie zmagać z siłą ZOMOwca ze sprężyną. Na dodatkowe wrażenia dotykowe zwróciły nam uwagę zagrywające dziewczyny (kościelni zatkać uszy!), pałka joya pokryta jest jakąś zmysłowo miękko-przylepną substancją elastyczną, która zapewnia graczowi prawdziwie pewny uścisk spoconej dłoni. Do tego jeszcze trzy programowalne przyciski FIRE.

Cena około 1190 tys zł (42$ + VAT).

Zalety

- superprecyzyjny i bardzo trwały
- doskonały do symulatorów i wyścigów
- 3 programowalne FIRE
- omasta pałki o charakterze sexy
- roczna gwarancja
- łatwa instalacja

Wady

- dolna część pałki przyszczypuje skórę wielkołapym



GAMEPAD

Zbudowany w oparciu o technologię cyfrowo-analogową, nadaje się zarówno do gier zręcznościowych jak i do przygodówek, które wymagają jedynie wskazywania kierunku. Może być wykorzystywany przez osoby prawo- i leworęczne, ponieważ jest symetryczny. Po wkręceniu drążka staje się świetnym manipulatorem znanym z małych konsol. Cztery przyciski FIRE dają większą sprawność w niektórych grach, np. DOOM (strzał, otwarcie drzwi, bieg i kroki na boki) lub MORTAL KOMBAT (kopniaki i pięści). O profesjonalizmie GAMEPADA świadczy też fakt, że jego mutacja występuje jako fabryczny joystick konsol Nintendo.

Cena około 740 tys zł (26$ + VAT).



Zalety

- doskonały do zręcznościówek
- skraca czas reakcji
- 4 programowalne FIRE
- lekki i wytrzymały
- autokalibracja
- dla prawo i lewo ręcznych
- roczna gwarancja
- łatwa instalacja

Wady

- zasadniczo brak

Waldemar Nowak

Opisywane joysticki sprzedaje wyłączny dystrybutor produktów firmy Advanced Gravis w Polsce:
PMC Personal Multimedia Computers
ul. Emilii Plater 47, Warszawa
tel. (0-22) 26-18-89

super
S U P E R Y

Supery to bardzo ulotna materia. Nikt nie wie co powoduje ich powstawanie, nie wiadomo co je stymuluje i dlaczego raz są lepsze, a raz gorsze. Właściwie nic nie wiadomo. Wszystko co mogę powiedzieć o powstawaniu Superów w tym miejscu to najprawdziwszy cytat z The Blues Brothers „I got the mission from God".

W związku z osiągnięciem dziś wieku jeszcze bardziej dojrzałego, życzę sobie wszystkiego najlepszego, czyli MegaSupera w co drugim liście.

Wasz Pegaz Ass

– *Początki i końce* – 3, 2, 1, wytrysk; Sorry, że tak brzydko, ale brzydziej nie umiem; Piszę ten list z pola walki, właśnie wyciągam rękę spod halki lalki; Tylko nie uważajcie mnie za jakiegoś gówniarza cholera jasna; Dobranoc mój komputerku, mój ty pieszczoszku, śpij, już jutro się pobawimy;

– *O KGB* – Kiblowa Gazetka Bandziorów; Klub Gwalcicieli Bajtowych; Klasztor Gołych Bab; Królewska Gwardia Bitowa; Koło Graczy Bezimiennych;

– *Przekręty* – Aces of the Deep – Asy Zadupia; Civilization – Pokolenia; Great Naval Battles Guadalcanal – Anal Canal; Indianapolis – Indiańska Policja; Lost in Time – Zgubiony Zegarek; Skeleton Crew – Miesiączka Szkieletora; Tornado – Pierze jak Burza; Wargame Construction Set – Kastracja Wargami;

– *Sentencje, fraszki i grypsy* – Veni Vidi Atari; Choć nie jestem detektywem zawsze znajdę budkę z piwem; Karmić dinozaura – ładować grę na Spectrum. Wszystko jest do dupy, tylko pasta do zębów;

– *Varia* – Proszę mi odpisać czy to prawda, że dyskietki z grami na Amigę nie będą kosztować np. około 25 tys., a będą kosztować za około 200 tys. Od jakiego miesiąca będą tyle kosztować i czy to prawda?; Gnębi mnie stwierdzenie „oko za oko, ząb za ząb", ale czemu d(p)upa za pieniądze?; Czy istnieją jakieś symulatory traktorów?; Wiem, że moje tipsy nie zdejmą spodni Soni ale na pewno są wartościowe; W Żywcu otwarto oddział AA (Anonimowych Atarowców) leczenie przebiega w następujący sposób: 3 dni DOOM + 25% roztwór WOLFA, 4 dni DUNE 2 wzmocnionej MORTAL KOMBAT, 7 dni wdychania oparów znad klawiatury, picie przez cały okres 92.5% roztworu Dwustacjodyskopięcioijednoczwartoitrzyipółcalowego Intela; Czas rozdybać Motor z Rolą; Live is brutal and full of Commodore; ...lecz zaklinam niech żywi nie tracą nadziei i przed narodem niosą oświaty kaganiec, jak złom przez Commodore rzucany na szaniec;

– *Jaja* – Atarowiec do Atarowca: Masz jakieś fajne gry?; Kto powiedział: wszędzie dobrze gdzie nas nie ma – żołnierz Armi Radzieckiej; W łóżku dziewczyna i chłopak, ona zaczyna się niecierpliwić: No Martinez z impetem w głąb! Bez namaczania? Użyj gumki z systemem TEAD! A co na to babcia? Babcia je(bie) wciąż z ochotą zajadając ramą złotą. I co? Wiesz złociutki napijmy się Nezkafe i zacznijmy od nowa!; Kiedy pomidor traci cnotę? Jak się go popieprzy; Pyta mama Commodorowca: czy zmieniłeś wodę rybkom? Nie ma potrzeby, one starej jeszcze nie wypiły;

– *Piosenki*

Giełda Tonie (w oparciu o wieszcza Kubę Sienkiewicza)

Siedzę na drzewie, tutaj nie dojdzie
przy dyskach zostały moje pieniądze
dwóch kanarów na połówce uwija się żywo
hakerom po trosze sprawdzają licenciwo
Giełda tonie x 4
Z Amigą u szyi pirat jak holownik
do Amigi od tyłu zaczepił się Comodorownik
Pececiarzy w balii wysłali po twardziel
co będzie jak sprawdzą im karty pirackie
Giełda tonie x 4
Jest telewizja już robi wywiady
„Jak pany złodzieje dajecie sobie radę?"
„Ano handel jak zawsze, ustawa czy nie
od zeszłej niedzieli już pływa IPS"

– *Chwila poezji*

Odzielili Cię Amigo, od snów
co jak interlace drżą,
haftowali Ci Amigo,
smutne diody rudą krwią,
malowali na DeLuxie żółte ściegi pożóg,
wyszywali dyskietkami
drzew płynące morze.
Wyuczyli Cię Amigo,
dysków twych na pamięć,
gdyś ich ścieżki wycinała
swymi głowicami,
odchowali Cię pod szafą,
odkarmili kurzem trwóg,
przemierzyłaś po omacku,
najwstydliwsze z ludzkich dróg.*
No i wyszłaś ma Amigo,
z monitorem w noc,
i poznałaś jak się jeży
w mym pokoju zło.
Zanim padłaś, jeszcze biurko
przeżegnałaś ręką.
Czy to był Street Fighter,
czy coś w środku pękło?

(* – Strip Poker Hi, hi!), with a little help of K.K. Baczyński „Elegia o ... chłopcu polskim"

SAVEGAMER

W wakacje jest łatwo tylko szczęśliwym posiadaczom samobieżnych laptopów. Reszta świata jest skazana na okrutną dietę bezkomputerową. Na dodatek żar lejący się z nieba i gęste jak zupa powietrze źle działają na mózgownicę, wzmagając bolesne pragnienie zagrania w cokolwiek. Całe szczęście, że ten koszmar już się skończył. Na czas rekonwalescencji po wydłużonym głodzie, w tym odcinku przedstawiamy materiał specjalnie rozszerzony na wiele typów komputerów. Życzymy smacznego!

HEXX

Gra jest firmowana przez znaną firmę Psygnosis. Akcja rozpoczyna się w mrocznym zamku, gdzie trzeba kierować czterema awanturnikami, by wykonali swoje zadanie – słowem typowa gra role-playing. Jako taka jest z definicji wymarzonym placem zabaw dla każdego SG-erowca. Notabene jej tytuł w wyrafinowany sposób nawiązuje do tematyki naszej rubryki.

Postępowanie jest jak najbardziej standardowe. Najpierw trzeba wiedzieć na czym stoimy, czyli sprawdzić i zapisać charakterystyki swoich bohaterów. U mnie pierwszy z nich wygląda następująco:

BLOODWYN EARTHMOTHER

Level	1	(01h)
Str	35	(23h)
Int	13	(0Dh)
Dex	17	(11h)
Con	13	(0Dh)
HP	35/35	(23h)
SP	21/21	(15h)
GP	100	(64h)
FULL		

Ostatnia pozycja określa sytość bohatera. Ciekawostką jest fakt, że może on być też przejedzony, czego się nie spotyka w innych grach RPG. Należy zauważyć, że każdy z członków drużyny może mieć w kieszeni dziewięć przedmiotów, nie licząc tych umieszczonych w wydzielonych miejscach np. na tarczę.

Następnie próbujemy te dane wpasować do liczb zawartych w SG. Drużyna składa się z czterech wojowników, wybranych spośród grona szesnastu możliwych. W nagranym stanie gry powinny się więc znajdować cztery rekordy z ich charakterystykami. SG-my odnajdujemy bez kłopotu, są nagrywane z nazwami typu HEXXx.SAV w tym samym katalogu, gdzie znajduje się sama gra. Wszystkie mają jednakową długość 63088 bajtów.

Rekordów szukamy po imionach, np. pierwszego bohatera (w moim przypadku BLODWYN), reszta będzie w pobliżu. Nasze dane odnajdujemy prawie na samym końcu SG.

Rekordy postaci

I	offset 45,259
II	offset 45,362
III	offset 45,468
IV	offset 45,574

W większości gier RPG liczbowa charakterystyka postaci jest umiejscowiona za jej imieniem. Tutaj wyjątek potwierdza regułę gdyż szukane dane imię POPRZEDZAJĄ. Poza tą drobną zmyłą nie ma dalszych problemów ze znalezieniem odpowiednich liczb.

Podaję decymalne offsety od początku rekordu. Żeby poprawić coś u danego bohatera, zerknij gdzie zaczyna się jego metryczka, dodaj offset poniżej i dopiero tam wbij nową wartość.

Cecha:	Offset:
Level	4
Spell Points	5/7
Hit Points	9/11
Gold	17,18
Experience	21
Strength	61/62
Intelligence	63/64
Dexterity	65/66
Constitution	67/68
Hunger	101

Wszędzie najlepiej jest wstawić wartość FFh. W przypadku dwóch liczb, pierwsza określa wartość aktualną, druga wartość maksymalną. Złoto jest zapisywane na dwóch bajtach, więc klepnij tam FFFFh. Sytość jest określana jako liczba od 0-FFh. Wartość BDh to pełne najedzenie (FULL). Sytość jest stopniowana następująco:

STARVING, RAVENOUS, FAMISHED, HUNGRY, PECKISH, FED, FULL, REPLETE, GLUTTED, STUFFED.

Na deser zostawiłem przedmioty. Zlokalizowane są one począwszy od offset 39 jako dwubajtowe liczby. Brak przedmiotu określany jest jako 00 00h. Jeśli chcesz posiadać lepsze uzbrojenie, nie łazić godzinami za jakimś kluczem czy targować się z handlarzem-łachmytą zerknij poniżej na tabelę wszystkich przedmiotów. Numer przedmiotu wpisz albo w wolne miejsce albo zmień któryś z już posiadanych przedmiotów.

IRON HELIX

Tak dla czystej egzotyki zerknijmy sobie na grę chodzącą pod Windowsami, wydaną na CD-ROM. Wydawać by się mogło, że takich rzeczy w ogóle nie ma co nawet próbować zmieniać. Jest inaczej, ale po kolei. Programy pisane pod Windows mają dogodną płaszczyznę programową zunifikowanego systemu. Nie ma więc potrzeby uprawiania ekwilibrystyki, stosowania sztuczek z grafiką, pamięcią, itp. jak to bywa w DOS'ie. Dlatego też w SG-mach gier Windowsowych zwykle nie ma czarów.

To że gra jest na krążku CD-ROM'u też tylko ułatwia zabawę. SG-my tak czy inaczej będą zapisywane na hardzielu, bo przecież kompakt jest read only, czyli wracamy na stare śmiecie. Dysponując tylko dyskietkami jako środkiem dystrybucji i twardymi dyskami jako medium docelowym programiści piszą kod oszczędnie, dodatkowo stosując przeróżne algorytmy kompresji, żeby wszystko wyszło optymalnie. Mając jednak cudeńko o pojemności 600Mb można sobie pozwolić na pewną rozlazłość, która rozciąga się również na SG-my.

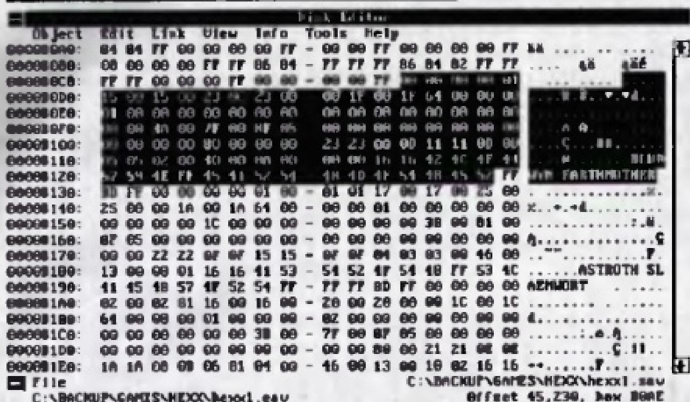
IRON HELIX nagrywa sytuacje w plikach postaci *.HLX, które oczywiście bierzemy na warsztat. Pierwszym problemem jest ograniczona do trzech liczba robotów jakimi możemy próbować wykonać misję. Żeby naprawić tę niedogodność najpierw nagrywamy grę mając trzy życia, następnie po utracie jednego z nich. Porównanie wygląda tak:

Pliki TEST.HLX oraz TEST1.HLX

Offset	30722:	3	2	(3h 2h)
Offset	30724:	90	84	(5Ah 54h)
Offset	30740:	3	1	(3h 1h)
Offset	30742:	2	6	(2h 6h)
Offset	30744:	0	255	(0h FFh)
Offset	30745:	0	255	(0h FFh)
Offset	30746:	0	1	(0h 1h)
Offset	30760:	2	3	(2h 3h)

Stąd podejrzewamy, że ilość żyć jest przechowywana pod offset 30722. Sprawdzenie poprzez ponowne wpisanie trzech żyć potwierdza nasze przypuszczenia.

• Hełmy	
LEATHER CAP	01 00
HELM	02 00
FULL HELM	03 00
WAR HELM	04 00
GOLDEN HELM	05 00
BLOOD HELM	06 00
ELVEN HELM	07 00
DOOM HELM	06 00
CRYSTAL HELM	09 00
• Zbroje	
LEATHERS	0A 00
CHAIN MAIL	0B 00
PLATE MAIL	0C 00
MITHRIL CHAIN	0D 00
MITHRIL PLATE	0E 00
BLOOD LEATHERS	0F 00
ELVEN CHAIN	10 00
ELVEN PLATE	11 00
CRYSTAL CHAIN	12 00
CHAOS PLATE	13 00
CRYSTAL PLATE	14 00
• Rękawice	
LEATHER GLOVES	15 00
GAUNTLETS	16 00
MITHRIL GLOVES	17 00
BATTLE GLOVES	18 00
ELF GLOVES	19 00
CHAOS GLOVES	1A 00
CRYSTAL GLOVES	1B 00
• Tarcze	
LEATHER BUCKLER	1C 00
BUCKLER	1D 00
LARGE SHIELD	1E 00
ARC SHIELD	1F 00
BATTLE BANE	20 00
MOON SHIELD	21 00
BANE SHIELD	22 00
GOLDEN SHIELD	23 00
HERON SHIELD	24 00
WAR SHIELD	25 00
DRAGON SHIELD	26 00
THE WATCHER	27 00
CRYSTAL SHIELD	28 00
• Obuwie	
LEATHER BOOTS	29 00
IRON BOOTS	2A 00
MITHRIL BOOTS	2B 00
BLOOD BOOTS	2C 00
ELF BOOTS	2D 00
CRYSTAL BOOTS	2E 00
• Wisiorki	
SERPENT AMULET	2F 00
NIGHT AMULET	30 00
DRAGON AMULET	31 00
CHAOS AMULET	32 00
CLOUD AMULET	33 00
MOON AMULET	34 00
AMBER AMULET	35 00
• Sztylety	
DAGGER	36 00
STEALTH BLADE	37 00
DEATH BLADE	38 00
STASIS BLADE	39 00
SHORT SWORD	3A 00
LONG SWORD	3B 00
MITHRIL BLADE	3C 00
MITHRIL SWORD	3D 00
HERON BLADE	3E 00
DRAGON DOOM	3F 00
SCREAM SLICER	40 00
RUNE SWORD	41 00
VORPAL BLADE	42 00
• Topory	
HAND AXE	43 00
BATTLE AXE	44 00
MITHRIL AXE	45 00
DEATHBRINGER	46 00
BRAINBITER	47 00
GREY AXE	48 00
SLUGGER	49 00
• Różne	
STAFF	4A 00
BATTLE STAFF	4B 00
ETHERIAL AXE	4C 00
ETHERIAL STAFF	4D 00
ETHERIAL SWORD	4E 00
ETHERIAL DAGGER	4F 00
• Łuki	
CROSSBOW 50 00	
LONGBOW	51 00
ELF BOW	52 00
FROST BOW	53 00
HARVESTER	54 00
• Amunicja	
ARROWS	55 [63]
ELF ARROWS	56 [63]
HAIL OF DOOM	57 [63]
• Pałki	
SNAKE STAFF	58 00
FIRE STAFF	59 00
GRIM REAPER	5A 00
POWER STAFF	5B 00
SUN STAFF	5C 00
CLOUD STAFF	5D 00
SERPENT WAND	5E 00
DRAGON WAND	5F 00
NIGHT WAND	60 00
CHAOS WAND	61 00
AMBER WAND	62 00
CLOUD WAND	63 00
• Biżuteria	
SERPENT RING	64 00
CHAOS RING	65 00
DRAGON RING	66 00
NIGHT RING	67 00
CLOUD RING	68 00
MOON RING	69 00
AMBER RING	6A 00
• Papiery	
SCROLL OF FORMWALL	6B 00
SCROLL OF VIVIFY	6C 00
SCROLL OF FIREWARD	6D 00
SCROLL OF ETHBLADE	6E 00
SCROLL OF WIZEYE	6F 00
SCROLL OF SUSPEND	70 00
SCROLL OF TRUEVIEW	71 00
SCROLL OF RENEW	72 00
SCROLL OF LEVITATE	73 00
SCROLL OF ANTIMAGE	74 00
SCROLL OF REGEN	75 00
• Wałówka	
HEDJOG VENOM	78 00
CHYMERA BLOOD	77 00
MOON ELIXIR	78 00
PHOENIX BROTH	79 00
DRAGON ALE	7A 00
POWER POTION	7B 00
ORC'S VOMIT	7C 00
APPLE	7D 00
BISCUIT	7E 00
CORN	7F 00
DRUMSTICK	80 00
BREAD	81 00
CHEESE	82 00
• Jaja	
BLUE N'EGG	83 00
GREEN N'EGG	84 00
YELLOW N'EGG	85 00
PURPLE N'EGG	86 00
RED N'EGG	87 00
• Klucze	
GOLD KEY	88 00
SILVER KEY	69 00
SERPENT KEY	6A 00
SUN KEY	8B 00
RUBY KEY	6C 00
NIGHT KEY	8D 00
CRYSTAL KEY	8E 00
COMMON KEYS	8F [63]
• Precjoza	
EYE OF GRISSLEM	90 00
HORN OF XILATIC	91 00
ANGARTH'S HEART	92 00
SHASPUPK'S TEAR	93 00
GEM GEM	94 00
MOON GEM	95 00
FIRE GEM	96 00
• Akcesoria	
BACKPACK	97 00
DEAD TORCH	98 00
LIT TORCH	99 00
BAG OF GOLD	9A 00



Kolejnym utrudnieniem jest malejąca moc robota. Tutaj postępujemy podobnie. Nagrywamy SG zaraz po rozpoczęciu nowej gry. Wywołujemy SCAN, co zżera trochę energii i nagrywamy ponownie. Wyniki porównania:

Pliki TEST.HLX oraz TEST2.HLX
Offset 30736: 0 4 (0h 4h)
Offset 30774: 72 44 (48h 2Ch)

Liczba pod offset 30774 jako jedyna zmniejszyła się, więc tam musi być przechowywana energia. Przy okazji zauważamy, że maksymalna dopuszczalna jej wartość wynosi 48h. Tak na marginesie to druga różnica powodowana jest zmianą położenia wroga.

KORESPONDENCJA

Przypominam profilaktycznie zasady wysyłania poczty do rubryki SAVEGAMER.

1. W pierwszej kolejności rozpatrywane są listy wydrukowane na jakiejkolwiek drukarce bądź wystukane na maszynie do pisania, najlepiej na białej kartce formatu A4

2. dopisek SAVEGAMER w widocznym miejscu na kopercie sprawia że list dociera szybciej tam, gdzie trzeba, bo jest wychwytywany już w pierwszym przebiegu sortowania korespondencji.

3. do druku nadają się tylko te zmiany do SG-mów, które wcześniej nie były już publikowane. Za wyjątkiem szczególnych przypadków potrzeby rozszerzenia bądź poprawienia podanych informacji, obowiązuje zasada kto pierwszy ten lepszy.

4. jeżeli przysyłacie dyskietki, załączcie zaadresowaną kopertę zwrotną z nalepionym znaczkiem.

Sam fakt zakwalifikowania nadesłanego materiału do druku świadczy o wysokim fachowym poziomie autora.

Od tego odcinka wprowadzona została forma wyróżnienia, dla czytelników którzy regularnie przysyłają dobre materiały, aktywnie przyczyniając się do rozwoju rubryki. Jest nią tytuł Stałego Korespondenta Savegamera. Jak tylko będzie to organizacyjnie wykonalne autorzy, których materiały zostały opublikowane otrzymają od redakcji podziękowanie za swój trud, najpewniej w postaci kolejnej edycji koszulek SECRET SERVICE. Pierwszeństwo mają oczywiście SKS'si, zresztą szczegóły wkrótce.

Kostia Jamow

RED BARON

W pliku ROSTER.DAT przechowywane są dane dotyczące kariery pilotów. Pierwsze dwa bajty są nieważne, po nich następuje imię pierwszego pilota. Licząc od początku imienia:

offset
21 – typ samolotu jaki posiadasz (ranga co najmniej kapitana, niższe rangi posiadają tam wpisane FFh, czyli żaden)
80 i 81 – liczba punktów (bajty w odwrotnej kolejności)
84 – liczba zestrzelonych samolotów
86 – liczba zestrzelonych balonów
88 – liczba zestrzelonych zeppelinów (dotyczy tylko aliantów)

Wszystkie te dane dotyczą tylko aktywnego pilota. Pilot nieaktywny (emerytura, zabity) ma tam wpisane zera. Metryczka każdego pilota zajmuje 117 bajtów. Później jest imię następnego pilota i od niego zaczyna się następne odliczanie bajtów. Nie radzę zmieniać typu samolotu, bo można trafić na maszynę przeciwnej armii. Jeżeli już zmieniasz samolot, to musi on być wcześniej wynaleziony. Medale oraz nowe stopnie otrzymujesz po zdobyciu odpowiedniej liczby punktów. Lepiej zmieniać po sto, dwieście i po kolei zbierać ordery. Jeżeli od razu zwiekszysz o tysiąc, to dostaniesz tylko ostatni medal.

ACES OF THE PACIFIC

Dane karier pilotów zapisane są w pliku ROSTER.DAT W pierwszym bajcie zapisana jest liczba aktualnych pilotów. Potem następują po sobie imiona pilotów wraz z danymi (punkty, zestrzelone samoloty). Dane każdego pilota zajmują 121 bajtów.

Licząc od początku imienia pierwszego pilota:

Medale oraz nowe stopnie otrzymujesz po zdobyciu odpowiedniej liczby punktów. Lepiej zmieniać po sto, dwieście i po kolei zbierać ordery. Jeżeli od razu zwiekszysz o tysiąc, to dostaniesz tylko ostatni medal.

offset
49 – zapisane są przebyte misje
51 – misje zakończone sukcesem
53 – ukończone kampanie lotnicze
59 – jednostka do której się należy (lepiej tego nie zmieniać bo można natrafić na jednostkę przeciwnika i gra się zawiesza)
102 – zapisane są punkty (przy liczbach większych od 255 bajty są zapisywane w odwrotnej kolejności – notacja LSB MSB)
108 – zestrzelone samoloty
110 – zatopione statki
112 – zwycięskie starcia (budynki i statki), które komputer i tak sam podlicza.

Medale oraz nowe stopnie otrzymujesz po zdobyciu odpowiedniej liczby punktów. Lepiej zmieniać po sto, dwieście i po kolei zbierać ordery. Jeżeli od razu zwiekszysz o tysiąc, to dostaniesz tylko ostatni medal.

Marcin Świątkiewicz, Opole, Stały Korespondent

F117A NIGHTHAWK

Zmiany dotyczą gry w wersji 2.0, zajmować się będzimy plikiem ROSTER.FIL, gdzie spisane są dane pilotów.

offset:
34 – ranga pilota
00 – 2nd Lt
01 – 1st Lt
02 – Capt
03 – Major
04 – Lt Col
05 – Col
06 – B Gen
07 – (null)
36, 38, 40, 42, 44, 46 – medale
FFh – odpowiedni medal dla danego bajtu
48 – najlepsza misja
FFh – nr 255
50 – ostatnia misja
FFh – nr 255
52, 53, 54 – punkty
FF FF FFh – 16777215 p
56 – sorties
FF – nr 255
80 – status
00 – Active
01 – Retired
02 – KIA

SUBWAR

Edytować będziemy plik SG, który tutaj nazywa się SWSLOTx.SAV, zmieniamy pod offset:

23 – status:
00 – Active
01 – MIA
02 – KIA
24, 25, 26, 27, 28 – punkty
Wpisz we wszystkie FFh
30, 31 – medale:
FFh – wszystkie medale
32 – kampania:
00h – Training
01h – North Atlantic
02h – Antarctica
03h – South China Seas
04h – Sea of Japan

The Bakal & Skrzydlaty, Warszawa

STREET ROD 2

Jeśli chcesz mieć górę pieniędzy w grze, zamień na FFh, FFh, FFh trzy bajty zaczynające się od offsetu 36 (24h).

Tomek Łuczyński, Warszawa

JACK IN THE DARK

Bierzemy na warsztat plik SAVEx.ITD, pod offset 21,204 (52D4h) na jednym bajcie zapisana jest energia. Wpisz tutaj FFh.

Piętaszek, Opole

KNIGHTS OF THE SKY

Wykorzystałem metodę Łopata® i wziąłem pod lupę plik ROSTER.DAT. Przy pomocy opcji wyszukiwania znalazłem swoje imię wpisane w grze. Zanotowałem offset pierwszej litery, po dodaniu do niego:

32 – ranga
00 – Corporal
01 – 2nd. Lieutenant
02 – Lieutenant
03 – Captain
04 – Major
05 – Lieutenant Colonel
06 – Colonel
44 – status
01 – Active (OK)
02 – Deceased (Kaplica)
03 – Retired (Rencista)
52 – liczba zestrzeleń, po wpisaniu C8h (200) będziesz dużo lepszy
54 – ilość misji, po wpisaniu 01h okaże się że dwieście zestrzeleń uzyskałeś w czasie jednej misji
58 – ilość „zmartwychwstań"

Emanuel „Kudłacz" Gołasa, Warszawa

CENTURION

W plikach [numer].CSV znajdziemy pod
– offset 1530 i 1531 ilość gotówki
– offset 1528 rangę, najwyższa to 07. Jeśli wpiszesz 08 to zakończysz grę.

CIVILIZATION

W plikach CIVILx.SVE
– offset 3 i 4 oraz 3 i 5 to posiadane pieniądze. Niestety najwięcej kasy to 30,000. Wpisz więc 77.77h
– offset 8 i 9 to rok gry
– offset 11 to poziom trudności (wartości 00-04)

Peter Lev, Warszawa

STRIKE COMMANDER

Jeśli masz kłopoty z kasą wpisz w SG pod offset 400 (190h) wartość FFh. Da ci to olbrzymią sumę mamony rzędu $50,000,000,000. Nie martwcie się ujemnym stanem pieniędzy przeznaczonych w tej chwili do wydatku, liczniki powrócą do stanu właściwego.

Veber & Veberosi, Nysa

PRIVATEER

W plikach *.sav można podpompować sobie broń. Nie można podać bajtu licząc od początku pliku, ponieważ SG-my mają różne długości. Po zapisaniu gry odszukujemy w pliku słowo DWEAPONS. Pięć bajtów po nim znajduje się para liczb. Pierwsza z nich oznacza rodzaj działka, a druga jego położenie. Takich par jest kilka i występują co dwa bajty.

np. DWEAPGUNS 00 00 00 18 07 03 00 00 07 04 ...itd.

Jeżeli mamy takie same działka to, pierwsza liczba powinna być zawsze taka sama. Gdy zamiast niej wpiszemy 10 to otrzymamy STELTEK GUN, którego nie można kupić.

Paweł Gałecki, Warszawa

ELVIRA

Przeglądamy plik typu SAVEGAME.xxx:

offset
5115h na 63h – 99 jedn. siły (STR)
5117h na 63h – 99 jedn. odporności (RES)
5119h na 63h – 99 jedn. zręczności (DEX)
511Bh na 63h – 99 jedn. kunsztu (SKI)
511Fh na 63h – 99 jedn. życia (LIF)

Gdy to wszystko zrobimy, jednym machnięciem nożyka zabieramy przeciwnikowi do 85 punktów życia!

Karol, Starogard Gdański

Nareszcie po wakacjach! Jak zwykle nie można narzekać na brak niesamowitych wieści, zwłaszcza, że nieuchronnie zbliża się Gwiazdka, czyli corocznie okres najbardziej obfitego wysypu gier.

Co do zapowiedzi tytułów na kompaktach, to z ręką na sercu deklaruję, że podobnie jak większość z was cieszyłbym się bardzo gdyby wszystkie nowe gry wychodziły w wersjach dyskietkowych. Producenci mają jednak na ten temat własne zdanie. Prawda niestety wygląda tak, że być może już za rok nikt nie będzie wydawał gier na dyskietkach. A to z kolei może oznaczać, że dla wszystkich w Polsce nastaną marne czasy. Chyba, że się coś zmieni...

Żeby nie wprowadzać zamieszania, przy każdym wydawanym wyłącznie na kompakcie tytule umieszczany będzie znaczek. Jeśli takiego znaczka nie ma, oznacza to, że niezależnie od wersji CD gra pojawi się w wersji dyskietkowej.

ZAPOWIEDZI

CRYO

Znalazła się okazja, żeby powiedzieć o CRYO nieco więcej, niedługo bowiem zapowiada się prawdziwa eksplozja gier z tej nabierającej wiatru w żagle firmy.

Założone w 1992 roku przez Remiego Herbulota CRYO ma swą siedzibę w Paryżu. Ponad 70 pracowników podzielonych na zespoły przygotowuje równocześnie kilka różnych projektów, realizacja każdego z nich trwa nie krócej niż rok. Mimo, że szefowie firmy unikają podobnych określeń, CRYO zupełnie słusznie posiada opinię awangardzisty. Samą dystrybucją swoich tytułów się nie zajmują, robi to za nich koncern VIRGIN. Zaś dotychczasowe osiągnięcia CRYO to DUNE, KGB i MEGARACE (CD).

Aktualnie francuscy programiści skoncentrowali się na grach kompaktowych. Najpierw ma wyjść DRAGON LORE (pierwotny podawany przez nas tytuł DRAGON TALES). Będzie to coś pomiędzy klasyczną przygodówką a role-playing – 8000 lokacji i ponad sto animowanych scen. Gra posiada dużą objętość, zdecydowano się więc wydać ją w dwu częściach na osobnych kompaktach (podwójny zysk). Trudną do uwierzenia aczkolwiek podawaną tu i ówdzie informacją jest możliwość pojawienia się pod koniec roku owego tytułu w wersji floppy! Ma się rozumieć, po uprzednim obcięciu filmów i digitalizowanej mowy, oraz okrojeniu fabuły.

Dodać jeszcze trzeba planowaną na początek przyszłego roku grę REVENGE (CD). W wymienionej zręcznościówce przeciwnikami będą obcy najeźdźcy, pragnący podbić Ziemię. Zaczyna się niepozornie od pogoni ulicami San Francisco, w dalszych etapach też ponoć nie zabraknie szybkiej akcji.

Dwa ostatnie tytuły, nad którymi CRYO już pracuje to SCAVENGER (CD) oraz COMMANDER BLOOD (CD). To się nazywa duże tempo pracy!

DAZE

Dla piłkarskich menedżerów stworzono projekt ON THE BALL. Zawarto dużo animowanych scen, możliwość uczestniczenia w rozgrywce naraz aż czterech graczy. Dokonywał będziesz nieustannych zmian w składach, wybierał rodzaj treningu dla drużyny oraz kierował finansami klubu.

GAMETEK

Każdy chodzący często do kina zna Dennisa Hoppera, hollywoodzkiego specjalistę od ról psychopatów („Blue Velvet", „Speed", a dawniej hippis z „Easy Rider"). Ten aktor wystąpi w grze HELL: A CYBERPUNK THRILLER (CD). Dwójka więźniów ucieka pogoni, rozwiązując po drodze wiele łamigłówek. Filmowa grafika, atmosfera upiornego świata przyszłości to kolejne cechy produktu GAMETEK.

GREMLIN

Wszyscy, którzy nastrzelali się już w DESERT STRIKE, uzyskają sposobność przerzucenia się na nowe maszyny w JUNGLE STRIKE. Do wyboru: helikopter Comanche, myśliwiec F-117 albo terenowy motocykl. Brzmi to idiotycznie, ale strzelanin na szczęście nie obowiązują zasady zdrowego rozsądku. Ważne, że lecimy poprzez pustynię, dżunglę czy tundrę, siejąc wokół popłoch i zniszczenie.

ID SOFTWARE

Wreszcie wygłodniali miłośnicy DOOM doczekają się prawdziwej kontynuacji swej ulubionej strzelaniny. DOOM 2: HELL ON EARTH ukaże się w październiku. Akcja będzie jeszcze szybsza, pojawią się dodatkowe stwory: szkieletory miotające ogniem z wmontowanych w barki armat, superdemon, którego jedno splunięcie kosi z siłą huraganu. Dużo poziomów, poprawna praca programu na 386DX – DOOM 2 można wróżyć różową przyszłość.

INFOGRAMES

Nadchodzi ALONE IN THE DARK 3. Na razie wszystko stoi w stadium wczesnoprodukcyjnym, ale scenariusz i szkice lokacji są już gotowe. Rzecz rozgrywa się w 1925 roku, Edward Carnby po załatwieniu spraw w Hell Kitchen udaje się do leżącego w odludnej części Dzikiego Zachodu miasteczka, gdzie bohaterka ALONE 1 – Emily występuje w filmie. Oprócz ekipy filmowej po miasteczku kręcą się udające statystów gromady zombich, których ukryte w przytroczonych do pasa kaburach spluwy bynajmniej nie są naładowane ślepakami. Gdy Carnby przybywa na miejsce, cała ekipa filmowa jest już martwa, bohater wpada w kleszcze powstałych z grobu kowbojów...

Tytuł SHADOW OF THE COMET 2: PRISONER OF ICE mówi naprawdę wiele. Fabuła, jak zwyle w INFOGRAMES, trzyma przez cały czas w napięciu: akcja zaczyna się w 1938 na Antarktydzie, potem przenosi się do argentyńskiego Buenos Aires, zaś dramatyczne zakończenie rozegra się w znanym z poprzedniej części Innsmouth. Wpleciony w to zostanie wątek nazistowski, jeden z przywódców Rzeszy okaże się gorliwym wyznawcą Cthulu. Dodatkowo komiksowe animacje oraz znacznie powiększona ilość klatek animacji Parkera czynią z PRISONER OF ICE potencjalny przebój.

Programiści z INFOGRAMES zajęli się też grą z dziedziny sportu. Ukaże się PLANET FOOTBALL, w którym wykorzysta się kilkanaście ujęć z kamer, dzięki nim nie trzeba będzie patrzyć na wszystko z dalekiej perspektywy. Poza tym ma być turniejowa struktura jak na Mistrzostwach Świata i dobra animacja.

LEGEND ENTERTAINMENT

Pamiętacie COMPANIONS OF XANTH? Niebawem także przez LEGEND wydana zostanie gra w podobnym stylu: SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN. Czterech zwariowanych gości, którymi musisz pokierować, identyczny interfejs oraz... krótko mówiąc te same triki co w pierwowzorze. Główny autor tego projektu Steve Meretzky zasłużył się jako pomysłodawca serii SPELLCASTING oraz pradawnej gry INFOCOMU HITCH-HIKER'S GUIDE TO THE GALAXY.

LUCASARTS

Autor MONKEY ISLAND Ron Gilbert przygotowuje nową grę dla dzieci FATTY BEAR. Będzie to coś lekkiego gatunkowo, bazującego na regułach najprostszych przygodówek. Nie zabraknie pastiszu – na przykład intro do gry stanie się parodią filmów z cyklu „Alfred Hitchcock przedstawia...".

Oprócz okrzyczanego THE DIG (CD), LUCASARTS planuje wydać na jesieni inną przygodówkę FULL THROTTLE. Robi ją grupa autorów DAY OF THE TENTACLE, bohaterem gry jest szalony motocyklista Ben. Zapowiada się, że oprócz elementów komediowych obecne będą bardziej mroczne akcenty, FULL THROTTLE nie można do końca uznać za grę wesołą. Ben tropi morderców nie przebierając w środkach. Autor na pytanie jak jego bohater otworzyłby zamknięte od wewnątrz drzwi odpowiada – po prostu wysadziłby je tęgim kopniakiem. Szykuje się więc dobra zabawa.

Firma zapatrzona w sukces DOOM, pracuje też nad produkcją DARK FORCES (CD), gry z niemal identycznym engine, w której postrzelamy do zakutych w białe kombinezony imperialnych piechurów Dartha Vadera. LUCASARTS jako jedyni na świecie mają licencję na wykorzystywanie tych postaci. Wiele pomieszczeń o zróżnicowanej grafice i kakofonia digitalizowanych dźwięków będą robić wrażenie.

MICROSOFT

Od czasu do czasu nawet i MICROSOFT zagląda na rynek gier komputerowych. Planują wydanie SPACE SIMULATOR, produktu, do realizacji którego korzystano ponoć z systemów NASA. Użyto zdjęcia planet, galaktyk, jak również charakterystyki sprzętów mających związek z wyprawami w przestrzeń kosmiczną. Zdjęcia z gry wyglądają ładnie – połącznie grafiki wektorowej z fotorealistycznymi wizerunkami występujących w tle ciał niebieskich. Duża złożoność SPACE SIMULATOR powoduje, że potrzebne będzie dużo cierpliwości na zapoznanie się ze

wszystkimi występującymi zmiennymi. To cena za stuprocentowy realizm.

ORIGIN

Często ostatnio mówi się o aspiracjach przemysłu growego do rangi jaką posiada branża filmowa. Mający ukazać się pod koniec roku nowy projekt ORIGIN przekroczy chyba wreszcie pierwsze granice dzielące obie dziedziny. A mowa o WING COMMANDER 3: HEART OF THE TIGER (CD).

Przeznaczone nakłady wynoszą 4 miliony dolarów (jakieś 20 procent budżetu przeciętnej produkcji hollywoodzkiej, a zarazem około 8 razy tyle ile kosztuje nakręcenie filmu w Polsce). Aktorskie nazwiska, które pojawią się w czołówce: Mark Hamill („Gwiezdne Wojny"), Jason Bernard („Bez Wyjścia"), Malcolm McDowell („Kaligula", „Mechaniczna Pomarańcza", „Szczęśliwy Człowiek"; z cudem graniczy dziś zaangażowanie pierwszoligowego aktora do gry komputerowej). Wystąpią także John Rhys-Davies („Żywe Cienie" z serii z Jamesem Bondem), Tim Curry („The Rocky Horror Picture Show", „Polowanie na Czerwony Październik"), Ginger Lynn Allen („Młode Strzelby 2"), Thomas Wilson („Powrót do Przyszłości"), Jennifer MacDonald („Terminal Force"). Oprócz aktorów zagrają poprzebierani za koty Kilrathi kaskaderzy, efekty specjalne przygotowują również pirotechnicy.

Rozmówki żywych protagonistów zastąpią zużytą trochę formułę z poprzednich części. Nie będzie już kwadratowoszczękich gości, którzy zaledwie poruszają ustami. Dziać się będą całe sceny, jak w filmie. Bajecznie prezentująca się na zdjęciach grafika SVGA symulatora (podrasowany engine STRIKE COMMANDER) oraz renderowane na stacji graficznej Silicon Graphics tła scen stanowią następne zalety. WING COMMANDER 3 ma dużą szansę wkroczyć na pole nie zdobyte dotąd przez gry komputerowe.

PSYGNOSIS

NIBELUNG'S RING (CD) autorstwa weterana programistów gier komputerowych Mike'a Singletona wywodzi się z gatunku role-playing. Obrót o 360 stopni, kilkadziesiąt występujących postaci (NPC) jak również stare skandynawskie legendy stanowią mocne punkty tego produktu. Dodatkową cechą systemu będzie możliwość fruwania (na grzbietach smoków). Zostaną użyte nagrane przez orkiestrę fragmenty oper Ryszarda Wagnera (!), których cykl nosił ten sam tytuł co gra – „Pierścień Nibelunga".

W LEMMINGS 3D (CD) stworzonka obserwujemy z bliska w terenie. Różne widoki z kamer ułatwiają sterowanie czeredą. Celem jak zwykle bezpieczne przeprowadzenie Lemmingów, inowację stanowi tylko wspomniany sposób widzenia akcji. Gra wydana zostanie dopiero w przyszłym roku.

Firma nie speszona klęską MICROCOSM z dużym uporem usiłuje ponowić uderzenie w tym samym kierunku. SCAVENGER 4 (CD) jest strzelaniną. Nasz pojazd leci tuż nad powierzchnią planety (grafika podobna do REBEL ASSAULT), musimy uchwycić w celownik nadlatującego przeciwnika i wcisnąć przycisk. Twórcy zaklinają się jednak, że gra będzie zawierala coś więcej.

ECSTATICA to gra z gatunku action adventure, której wydanie planuje się na początek przyszłego roku. Przemierzający opustoszałe miasto bohater zmagać się musi z całym stadem bestii, posiadając do dyspozycji wiele rodzajów broni białej jak i karabinów. Sposób widzenia akcji z różnych ujęć kamer podobny do ALONE IN THE DARK, postacie graficznie przypominają renderowane ludki z intra THEME PARK.

SENSIBLE SOFTWARE

Małe ruchliwe ludziki z SENSIBLE SOCCER i CANNON FODDER tym razem uczą się zasad golfa. Widziane z góry zielone pola, na których rosną drzewka, znajdują się stawy i piaszczyste rowy, zapraszają do gry. SENSIBLE GOLF prezentuje się dobrze, jak zwykle obecny będzie humor, gdyż ludziki potrafią wykonywać przedziwne ruchy narzędziem, jakim jest kij golfowy.

VIRGIN

Bardzo miłe wiadomości ma do przekazania pilotom firma VIRGIN. Gra KA-50 HOKUM to symulator helikoptera. Twórcy zapewniają o możliwości planowania własnych kampanii oraz o występowaniu wielu ujęć kamery, dzięki którym akcja nabierze dynamiki. Zdjęcia prezentują się zachęcająco, będzie cieniowanie Gouraud'a. A także obietnica, że oprócz starć z regularnymi armiami wroga, zaistnieje możliwość zmagania się z oddziałami powietrznych piratów.

Dzieciaki nie ochłonęły jeszcze po filmowym ALLADINIE, a tymczasem ów bohater zamierza zaadaptować się również na ekranach monitorów. Do pokonania dwanaście poziomów, gdzie pozmagasz się ze sługami sułtana, przebędziesz Jaskinię Cudów. W tej disneyowskiej zręcznościówce grafika podobna będzie do DRAGON'S LAIR.

Pietia Miczowicz

TIPS & TRICKS

Sypią się gromy od ludzi, którzy czekają na opublikowanie swoich tipsów. Tymczasem co drugi tips jaki nadchodzi do redakcji, był już w SS umieszczony! Apelujemy o uważne śledzenie publikowanych tipsów.

ALIEN BREED
Amiga, Krzyś Skywalker
W terminalu na 2 poziomie napisz: ALIENS ARE FORGGOTS – energia.

ALLIGATE BLAGGER
C-64, Marcin Kulaziński
POKE 53264,126 – nieśmiertelność.

AMAZING SPIDERMAN
Amiga, Sebastian Jany
W HiScore wpisz się jako GENERIC. Podczas gry wciśnij HELP a będziesz miał nieskończoną energię.

ANNIHILATOR
C-64, Marcin Kulaziński
POKE 6295,11 – nieśmiertelność.

ANOTHER WORLD
Atari ST, Radosław Jurzysta
Kody: EDJI, HICI, FLLD, EDIL, FADK, CCAL, LIBC, KCIJ, LDCI, ICAH, LDIJ, LALD, KJIA, LFEK, FLAK, LAEA, FIEI, GABK, KCGB.

ASSASSIN
Amiga, Sebastian Jany
W HiScore wpisz się jako MIDAN, a zaczniesz od levelu, na którym skończyłeś.

BATTY
C-64, Tomasz Pawłowski
Gdy pokaże się napis „PRESS FIRE.." naciśnij RUN/STOP/RESTORE i wpisz POKE 60684,189 SYS 31122. Nieśmiertelność.

BETRAYAL AT KRONDOR
PC, Tomasz Kowalski
W części drugiej uzbieraj trochę broni i zbroi. Gdy wejdziesz do Romney, ceny w tym mieście skoczą o 100%. Wszystkie rzeczy sprzedawaj właśnie tam a kupuj w innych miastach. Nie gromadź pieniędzy, później nie będą już potrzebne. Trzymaj przy sobie najwyżej 2000. Jeśli masz kasę to kup lutnię i wytrenuj kogoś z drużyny (najlepiej Owyna), a później graj w tawernach. W każdej części w każdej tawernie pieniądze dostaniesz tylko raz.

BUBBA'N'STIX
Amiga, Michał Kulesza
Kody: 1) 111111111, 2) I6QTJQ7GLZ, 3) ?FVN4QRCXM, 4) VXGXTMR3Y2, 5) Z4FX725QPT.

CANNON FODDER
Amiga, Adam Nakrewicz
Na poziomie „Deliverance" w południowo-wschodniej części mapy, za krzakiem, którego pilnuje tubylec znajdziesz 50 bazook. Na poziomie „Jeep jump" należy wykonać skok do wody i jak najszybciej wysiąść z jeepa (jest to najskuteczniejszy sposób) Bunkry z drewnianymi drzwiami (kolor brązowy) można zniszczyć za pomocą granatu lub bazooki.

Amiga, Porfirion p.v. Modelka
Przy nagrywaniu gry wpisz JOOLS jako nazwę pliku. Twój dowódca zostanie generałem.

CAPTAIN DYNAMO
Amiga, Grzegorz Kusza, Krzyś SKYWALKER
W HiScore wpisz się jako PURPLERAIN. Za pomocą klawiszy plus/minus zmieniasz levele.

CHAOS ENGINE
Amiga, Arkadiusz Kuczera
World 1, The Forest: 1 – MUD RIVERS, 2 – RINGS, 3 – ROCKIES, World 2, hasło: 6TT5YDW6ZLS4. The Workshops, 1 – MAZE, 2 – TRAPS, 3 – STEAM, 4 – QUARTERS, World 3, hasło: 6YL0PI0FGLS4, Fortesque Mansion, 1 – PITS, 2 – CONFUSION, 3 – REVERSE, 4 – WAY OUT. World 4, hasło: 620GP9RFGLS4, The Cellars, 1 – SEWER, 2 – PUMP ROOM, 3 – HALL OF MACHINES, 4 – TIME FOR CHAOS.

CHASE HQ 2
Amiga, Piotr Liganza
Aby znikły przeszkody na drodze, podczas ładowania gry musisz trzymać F5 i H.

CHIPS CHALLENGE
Amiga, Piotr Liganza, Grzegorz Kusza
Wpisanie podczas gry HRC spowoduje przeniesienie do następnej planszy.

CHUBBY CHESTER
C-64, Artur Szymański & Mariusz Paluda
Kody: 2) CKFPIJ, 3) OMCCAO, 4) NLAMOH, 5) MGPGLM, 6) LGOHJN, 7) LDOJJM, 8) JJNCGL, 9) OLBHAC, 10) OJBEPN, 11) FGJAOG, 12) LLOEJD, 13) BNEFGC, 14) JANBGB, 15) DIGKKC, 16) PHCMCD, 17) NGPKNA, 18) PDBGAJ, 19) JPMBGA.

CIVILIZATION
PC, Sławek S., Zbych Kosno
Naciśnięcie SHIFT+] (prawy nawias kwadratowy) lub SHIFT + ~ i po kolei od 1 do 6 spowoduje wyświetlenie całej mapy.

COLGATE
PC, Przemysław Dymarkowski
Na planszy tytułowej naciśnij P, L – nieskończona energia i bomby.

CRACKDOWN
Amiga, Łukasz Horydowicz
Spauzuj grę i naciśnij jednocześnie: M+U+R+F+S. Teraz 1 – 999 żyć, 2 – 999 amunicji.

CRAZY CARS 3
Amiga, Piotr Liganza
Jeśli zaczniesz swą karierę od BOSTON to na pewno wygrasz.

CYBER PUNKS
Amiga, Tomasz Jagodziński
Podczas gry naciśnij jednocześnie: R + G + B + lewy klawisz myszy + FIRE w joysticku. Wówczas: F1-F5 – wybór misji, 1-4 – zmiana levelu, A – karabin, S – osłona, D – druid, Z, X, C – zmiana broni, lewy SHIFT – bomba. Wszystkie kody: 47174, 159361, 066990, 135642, 297797.

DETROIT
PC, Pejotl
Przed grą włącz SMARTDRIVE (kasza dyskowa), będzie szybciej.

DIMO'S QUEST
Dawid i Jacek Góralscy
Kody: 10) DHCLBNQG, 11) HKLBBTDO, 12) HUFSAOLD, 13) MUBEHCXO, 14) MXBCJAOM, 15) MBAREDOX, 16) QXBGNCHP, 17) IXBECJMG, 18) DQINDFGT, 19) VEQGILDR, 20) JFKCHSBT, 21) RFOAIDQL, 22) NOQMBKDP, 23) XKRBLECJ, 24) TFCRBOPH, 25) TDODIENH, 26) BGKCDJEJ, 27) UJMAICRR, 28) JMACHSDI, 29) JKUAAGEX, 30) UJPALBUG, 31) ILMDDFHP, 32) PFOGCDLV, 33) VLMOGCEN, 34) MCNDLOBS, 35) MDEQBCLR, 36) SBBJCOAK, 37) RALBTKCC, 38) HUKEPCFM, 39) FRAIETCV, 40) KSFGAMHO, 41) NTDMICEQ, 42) MBGFJCEI, 43) GRBLIDJK, 44) BDKGQBUH, 45) HRCNEIBJ, 46) CGRBBFDM, 47) BCHSDXEQ, 48) OICPELAA, 49) LAIEPCTO, 50) KEHOCEPI. THE END.

ELITE
C-64, Marcin Kulaziński
POKE 46848,201 – nieśmiertelność.

ELVIRA 2
C-64, Marcin Ciemiński
Gdy na poziomie 2 w katakumbach spotkasz czarodzieja, nie trzeba wcale przebierać się za jego asystenta. Wystarczy użyć kilka razy czaru FIREBALL.

EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE
PC, Marek Szubert
Kody do leveli: 90) PARAMEDIC, 100) DOVETAIL, 110) PURSE, 120) SPIDER, 130) ASIDE, 140) MACARONI, 150) ACID, 159) PASSWORD.

FLASH BEER
C-64, Tomasz Pawłowski
POKE 9963,205 – nieśmiertelność.

FLIK FLAK
C-64, Artur Szymański & Mariusz Paluda, Krzysztof Szkudlarek
Kody do poziomów: 5) WELLY, 9) MOUSE, 13) FLUTE, 17) TROUT, 21) SLIME, 25) PLANK, 29) RABIO (lub RABID).

GHOST CHASER
C-64, Krzysztof Szkudlarek
Kod do drugiego levelu: FANDA.

GHOST'N'GOBLINS
C-64, Tomasz Pawłowski
POKE 2945,173 – wieczne życie.

GIANA SISTERS
C-64, Guile
Po wgraniu gry wpisz: POKE 2447,100 SYS 2127. Nieśmiertelność.

GLOBTROTTER
C-64, Marcin Kulaziński
Naciśnij jednocześnie: C= + SHIFT + A + S lub RUN/STOP + SHIFT + A + S – następny poziom.

GREAT NAVAL BATTLES NORTH ATLANTIC
PC, Pejotl
Gdy wstrzeliwujesz się w okręt wroga, ustaw rodzaj salwy na NORM i obserwuj wybuchy, gdy ułożą się one dookoła wrogiego okrętu (obramują go) przełącz salwę na NRRW. Zaczniesz trafiać. Działa to najlepiej na bliską odległość (mniej niż 10000 m). Gdy okręty są dobrze wstrzelane w przeciwnika (warunek konieczny!) i uzyskują średnio jedno trafienie z salwy typu NORM, przełączenie na NRRW zwiększy ilość trafień do 2-3 (zależy od ilości dział).

HARE RAISING HAVOC
Amiga, Dziadek Borys
Kombinacja: SHIFT + ALT + CTRL + F5 przenosi na następny poziom.

HERO
C-64, Tomasz Pawłowski
POKE 13865,0 – nieśmiertelność, POKE 14652,25 – brak przeciwników.

JACK THE BOMB-MANIAC
C-64, Wehrwolf
Na planszy tytułowej naciśnij (strzałka w lewo) RETURN i wciśnij FIRE w joyu (drugi port). Po rozpoczęciu gry będziesz miał oznaczone pierwsze trzy bomby, ale tylko do piątego etapu.

JAMES POND
Amiga, Grzegorz Kusza
Podczas gry wpisz JUNKYARD i wciśnij RETURN – nieśmiertelność. Teraz D otwiera wszystkie przejścia w danym etapie.

JURASSIC PARK
PC, Tomasz Samojlik
Aby zacząć od części 3D, zamień nazwami pliki jp2d.exe i jp3d.exe. Proste agenialne!

KONSTRUKTOR
Amiga, Grzegorz Kusza
Kody do leveli: 6) 004D2, 11) 01348, 16) 02B62, 21) 04D20, 26) 07882, 36) 0EC32.

LANDER
Amiga, Grzegorz Kusza
W trakcie wyświetlania menu wpisz LTUS. F8 powoduje potem przejście do następnego levelu.

LASER STRIKE
C-64, Marcin Kulaziński
POKE 16475,173 – nieśmiertelność.

LETHAL WEAPON
Amiga, Robert Kosowski & Rafał Mazgaj
Kody: 1) SYLPRO, 2) CSLEEI, 3) PSRPYA, 4) BALARF.

LIBERATOR
C-64, Tobiasz Strąk
Aby uwolnić swych braci z więzienia musisz posiadać klucz i strzelbę.

LOTUS 3
Amiga, Simon the Hook
W code wpisz CU AMIGA – niespodzian-

ka. Jako imiona obu graczy wpisz BAKTOTHEFISH – nie będziesz musiał kończyć etapu, by przejść do następnego. W rubryce COURE ustaw okrążenia a w CODE wpisz GAMESMASTER – wyścig z mistrzami.

MAGICLAND DIZZY

C-64, Frolek

Nie musisz wcale zbierać diamentów dla strażnika przy moście. Wystarczy odciąć nożem stojącą obok kozę i pognać kijkiem.

MANAGER

PC, Tomasz Świątek

Jeśli chcesz mieć najlepszych zawodników i pełną kasę, przejdź do menu, w którym zmieniasz parametry gry (szybkość, animacja itp.) i trzymając strzałkę nad MAIN MENU wciśnij A + D + G + P. Trzymaj aż pokaże się biała ramka. Czasami może nie zadziałać.

McDONALD's LAND

Amiga, Piotr Liganza

Jeśli znajdziesz się w Bonus Room i spadniesz na dół to naciśnij FIRE. Otworzą się drzwi. Teraz naciśnij P a znajdziesz się z powrotem na początku tego poziomu.

METAL MUTANT

PC, Zasłyszane

Działa tips z Atari ST zamieszczony w SS'11.

MORTAL KOMBAT

Amiga, Adrian Rogalski

Wybierz LIU KANGA. Podczas walki z komputerem na moście (PIT) wygraj tak, by przeciwnik ani razu cię nie dotknął (FLAWLESS VICTORY – DOUBLE) i zastosuj mu FATALITY tak aby spadł z mostu. Następnym przeciwnikiem będzie gość o imieniu REPTILE. Nie masz z nim szans.

Amiga 1200, Piotr P.

a) Zaraz po wgraniu gry, gdy ukaże się marmurowa tablica z czerwonymi napisami, wpisz cztery razy te słowa: KOMBAT VIRGIN PROBE. Napisy zmienią kolor na biały. Odtąd grasz w MORTAL w wersji amerykańskiej (BRUTALS OFF).

b) Na ekranie wyboru (GAME START i OPTIONS) wpisz trzy razy: CHEAT MODE PLEASE RYSZKA RULES, a ukaże się dodatkowe menu CHEAT MODE.

c) Jeśli już wpisałeś powyższy kod, wpisz jeszcze trzy razy słowo: DIAGNOSTICS i wejdź do CHEAT MODE (sam nie wiem co to jest!). SPACE – wyjście.

NAJEMNIK

Atari XL/XE, Paweł Smolarek

Wpisując w podaniu: BILBO, ELROND, GALADRIELA, ARAGORN lub MITHRANDIR dokonasz cudów.

NEW ZEALAND STORY

Amiga, Super-Rodzyna

Gdy pojawi się ekran tytułowy wpisz: FLUFFY KIWIS FOR PRESIDENT. Typowa nieśmiertelność. Za pomocą klawisza HELP przeskakujesz etapy.

NICKY BOOM

Amiga, Maciek-Ken

Kody: 2) MEDIT, 3) KRATTY, 4) MIRTES, 5) ARRAX, 6) JANIR, 7) TRINOS, 8) SIXAN.

NICKY 2

Amiga, Piotr Mieczkowski

Kody do leveli: 2) DRACO, 3) ATIKH, 4) FIRAM, 5) LURNA, 6) PALET, 7) MIURA, 8) SLORY.

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Amiga, Piotr Liganza

Jeśli zdobędziesz około 65 punktów i w każdej następnej trasie wciśniesz klawisz ESC to zdobędziesz tytuł mistrza świata.

ORMUS SAGA

C-64, Tobiasz Szlęk

Czasami w Port Eadis można dostać darmowe jedzenie – warto się załapać. Nie bądź jednak zbyt zachłanny – jeśli przekroczysz liczbę 255 to gra się zawiesi.

P.P. HAMMER

C-64, Axel & Crush, Artur Szymański & Dariusz Paluda

Kody do leveli: 01) SARDINEN, 02) GARDINEN, 03) COUSINEN, 04) SCHIENEN, 05) BIENEN, 06) MIENEN, 07) SCHMIDT, 08) MUELLER, 09) MEIER, 10) HINZ, 11) KUNZ, 12) SCHULZ, 13) SCHNEIDA, 14) ALLE, 15) MEINE, 16) ENTCHEN, 17) SCHWIMMN, 18) AUFM, 19) SEE, 20) GOODBYE, 21) AND, 22) THANKS, 23) FOR, 24) THE, 25) FISH, 26) FOURTY, 27) TWO, 28) DA.

PAC MAN

C-64, Tomasz Pawłowski

POKE 3451,x gdzie x – ilość żyć.

PANG

Amiga, Grzegorz Kusza

W piątym levelu zestrzel wszystkie zapory. Z ostatniej wypadnie dodatkowe życie.

PETER SCHILTON'S

C-64, Krzysztof Szkudlarek

Kody do leveli: B) 5424, C) 3888, D) 1828, E) 2881, F) 4121, G) 6186, H) 7126, I) 8685, J) 5625.

PINBALL FANTASIES

Amiga, Łukasz Horydowicz, Super-Rodzyna, Krzyś Skywalker

Uzupełnienie tipsa z nr 2. Wpisanie HIGHLANDER powoduje, że piłka staje się cięższa. Wpisanie FAIR PLAY wyłącza działanie ułatwień.

POPULOUS

PC, Mat

Kody: 1) HURTOUTORD, 3) TIMUSLUG, 4) CALDIEHILL, 5) SCOQUEMET, 6) SWAVER, 7) KILLPEING, 8) EOAOZORD, 9) BURWILCON, 10) MORINGILL, 11) NIMHILL, 12) BILCEMENT, 14) WEAVHIPHAM, 15) ALPOUTOND, 17) IMMUSILL, 18) HOBDIETORY, 19) BUGQVEEND, 20) SHADTED, 21) CORPEHAM, 23) SADWILLOW, 24) LOWINGICK, 26) VERYMEEND, 27) MINMPME, 31) DOVVSICK, 32) SHIDEHOLE, 34) JOSTME, 35) TIMPEOLD, 36) CALOZBOY, 37) SCOWILDOR, 38) SWAJNGPAL, 39) KILLOHOLE.

PREDATOR 2

C-64, W.A.R

Podczas gry wciśnij BACKSPACE. Zaczniesz od początku, ale każde naciśnięcie FIRE będzie powodowało wybuch a nie strzał.

PREHISTORIK

PC, B.J.

Kody do leveli: 1) 5FBA, 3) 85E9, 4) 1901, 7) 398B, 8) CCAZ.

PREHISTORIK 2

PC, Śmietana

Kody do leveli. Poziom BEGINNER: 1) 7120, 2) D4C4, 3) 3861, 4) 9C05, 6) 4643, 7) A9E7, 8) 0D84. Poziom EXPERT: 1) 1B66, 2) 7F02, 3) C5A3, 4) 2940, 6)F080, 7) 3722, 8) 9AC6, 9) FGE62. Aby ukończyć grę trzeba grać na poziomie EXPERT.

PC, Sławek S.

Kody: 1) FEF0, 2) F4E0, 3) F8BE, 4) 08FF, 5) 1305, 6) D6D0, 7) E0DE.

PREMIERE

Amiga, Bulk Dogan

Na ekranie tytułowym wpisz STARKPLUGS, teraz wpisanie w czasie gry CHEAT da ci nieśmiertelność.

PRZEMYTNIK

Atari XL/XE, Hans

Po kupieniu „Błyska" odleć do innej galaktyki i już wygrałeś.

QUEST FOR TIRES

C-64, Tomasz Pawłowski

POKE 14864,0 – wieczne życie.

RAINBOW ISLAND

Amiga, Piotr Liganza

Jeśli chcesz przejść obok Drakuli, musisz zebrać klejnoty w następującej kolejności: RED, ORANGE, YELLOW, GREEN, BLUE, INDIGO, VIOLET.

RELAXED MOTIONS

C-64, Artur Szymański & Mariusz Paluda

Kody: 1) OOOPS UP, 2) CULT OF SNAP, 3) MOVE ANY, 4) MOUNTAIN, 5) JOE LE TAXI, 6) LAMBORGHINI, 7) DONT PANIC, 8) TRILLIAN, 9) ROCKETEER, 10) BACKDRAFT, 11) DUCK TALES, 12) BANANE, 13) JUCCA PALME, 14) COMPACT DISC, 15) LASER, 16) MOUNTAINBIKE, 17) SWATCH, 18) BREE, 19) BOSS, 20) DO THE, 21) BARTMAN, 22) AMY GRANT, 23) HIP HOP, 24) ALAF, 25) ENIGMA.

RESCUE RANGERS HEROES

PC, Przemysław Dymarkowski

W czasie gry naciśnij dwa razy ESC i raz F1. Zostaniesz przeniesiony do następnego poziomu.

ROBOCOP

Amstrad (uhh!), Marek Lis

Gdy cyfry na stronie tytułowej dojdą do 000 naciśnij spację – nieśmiertelność.

ROME AD'92

PC, Marek Szubert

Przytrzymanie klawisza ALT i wstukanie poniższych kodów daje rozmaite efekty.

Herculanum: 764 – uderzenie błyskawicy, 826 – erupcja wulkanu, 283 – przypływ pieniędzy na rzecz armii, 472 – kończy level.

Rome 1: 442 – wieczór, 443 – noc, 719 – zakup niewolników, 608 – zakup niewolnic, 426 – rozpoczęcie handlu niewolnikami, 682 – kończy level.

Britain: 233 – pożar, 234 – noc, 235 – dzień, 232 – deszcz, 490 – kończy level.

Rome 2: 114 – zakup niewolników, 442 – wieczór, 443 – noc, 551 – zakup extra niewolnicy do własnego użytku (!!!), 362 – kończy level.

Egypt: 809 – kończy level, Rome 3: 403 – noc, 434 – zakup niewolników, 624 – kończy level. Kody te wprowadzać trzeba w czasie gry (z ALT).

SABOTEUR

C-64, M&m's

Gdy znajdziesz bombę, szybko bierz ją i zostawiaj, kilka razy w tym samym miejscu. Za każde zostawienie dostajesz 10.000$. Uważaj tylko by nie przebić licznika, bo będziesz miał zero.

SETTLERS

Amiga, Kysio

Gdy na szlaku przepływu towarów będzie wielka woda, to zamiast ją omijać, połącz drogę z wodą i postaw ludzika (rybaka). Będzie on przewoził towary 29 godzin na dobę.

SOLOMON'S KEY

Amstrad (ehh!), Marek Lis

Na planszach 5, 11 i 14 strzel w kluczyk. Weź go i idź do wyjścia. Następna plansza to plansza specjalna.

SORCERY

Amstrad (pff!), Marek Lis

Usiądź na garnku. Uzupełnisz energię.

SPY WHO LOVED ME

Atari ST, Radosław Jurzysta

Działa tips z Amigi z numeru 9.

STEG THE SLUG

C-64, Robert Kosowski & Rafał Mazgaj

Kody do leveli: 2) RDNUHCCMGU, 3) EDOUTICKO, 4) HDPFUVLIC, 5) ODQMFUVLIC, 6) MEBHETPIAG, 7) LECGODTRHK, 8) NEDGFLDVRL, 9) OEFVHAGHLV, A) PETTHIGLD. CONTROL – następny poziom.

STREET ROD

PC, Leszek Świerszczyński

Zaraz po rozpoczęciu kup pierwszy najtańszy samochód. W garażu wyjmij z niego silnik i spróbuj spylić auto za 30.000$! Powinieneś zobaczyć tekst: You are crazy, but I take it!

STUNT CAR RACER

Amiga, Piotr Liganza

Po minięciu pierwszego zakrętu dodaj gazu i przejedź przez rampę z prędkością około 150. Bardzo efektowne!

SUPER FROG

Amiga, Piotr Mieczkowski

Kolejny kod: 7.1) 387211.

Amiga, Katarzyna Wyszyńska

Gdy lecisz w kosmosie naciskaj ESC – jesteś nieśmiertelny.

TAPPER

C-64, Tomasz Pawłowski

POKE 15889,165 – nieśmiertelność.

TASK FORCE 1942

PC, Pejotl

Gdy grasz Amerykanami w scenariusz kampanijny (GUADALCANAL CAMPAIGN), nie wahaj się i nie oszczędzaj okrętów tylko wyślij wszystkie wojska jakie masz (z zaopatrzeniem), od razu na GUADALCANAL. Gwarantuje ci to szybkie i zwycięskie zakończenie kampanii.

THUNDERBLADE

C-64, W.A.R

POKE 4159,255 (255 helikopterów) i SYS 4096.

TINY SKWEEKS

Amiga, Bob

Kody do leveli: 1) ADJUACES, 2) GASIANDI, 3) GROIDEKN, 4) RESTUSHA, 5) ENTRLACO, 6) BOTCREPA, 7) OCTOANVA, 8) COADSUPP, 9) RAWBSKIT, 10) TANGVILI, 11) DENAJOIN, 12) VAMBTHEA, 13) UNPASUBO, 14) LANDPAPY, 15) PREPPAND, 16) NIFESAILO, 17) BROCINDI, 18) BUSKPULI, 19) LOGIMARA, 20) OCTOGLAB, 21) TRISEMES, 22) CONVJEHO, 23) RENDCLIN, 24) NEGAPOLY, 25) PETRACCE, 26) SPONENCR, 27) LAZYHOMI, 28) HENDOUTH, 29) PAPYEPIP, 30) COCKSTUM, 31) ETHIGANG, 32) INLADONC, 33) INTEASSA, 34) MASTWOOD, 35) ABROINST, 36) BACKBANA, 37) ECLOWHIP, 38) GROIIMPO, 39) CUBACUBA, 40) DECLDROL, 41) SIMPUNDE, 42) UNHUSCHO, 43) LEGAMURA, 44) ANIMCATE, 45) LAUGMAGE, 46) PALSDYSS, 47) BROCREVE, 48) PORRUNDE, 49) UIGUAPER, 50) NONHMISC, 51) PERUSMIT, 52) DYSSDEKN, 53) DIURGASI, 54) ODORCAUS, 55) PEASANCH, 56) URORDEFE, 57) SVBBPICK, 58) RULASCAR, 59) NODUOOPH, 60) COBEGALE, 61) TROLTACS, 62) PEASVAMB, 63) XYLOWIRE, 64)



Rys. Paweł DAFFY Trol

SCIUMINT, 65) EUGERUNE, 66) ERUPPLOT, 67) MARICONK, 68) NURSHISP, 69) SNOBHOMO, 70) PORTCARO, 71) CHARGEDA, 72) UNNEPOWS, 73) POONROMA, 74) PREAPREP, 75) SAILZOON, 76) ISOSNURS, 77) HENDWOOD, 78) AGONUPSN, 79) LANDDINY, 80) NICKMAST, 81) PICKROLL, 82) OUTSSPOT, 83) KALAACCE, 84) TELORULA, 85) WORKLAUD, 86) GRAIUPLA, 87) POLOOCTO, 88) REPADETA, 89) FELDUNFO, 90) BADIVELL, 91) PATIBEEF, 92) TITASAVC, 93) PUPIUNPR, 94) MASTERUP, 95) QUARFELD, 96) GRIFSIDE, 97) WHITUNNI, 98) DOWNINSU, 99) UNLIISOP, 100) MUAD DIB.

U96

C-64, Crush, Dr. Sharky

Komputer nigdy nie wybiera pozycji swych statków losowo. Obraca tylko pozycję twych statków wokół osi X i Y. Np. jeśli umieścisz statek w lewym dolnym rogu, to komputer umieści taki sam statek w prawym górnym rogu.

UFO ENEMY UNKNOWN

PC, Pejotl

Na początku gry stawiaj na siłę ognia własnych żołnierzy. Najlepszy będzie tu AUTO-CANNON z amunicją eksplodującą (AC-HE). Oprócz wrogów, możesz nią także usuwać przeszkody zasłaniające ci widok – żywopłoty, drewniane baraki (w nocy dobra będzie amunicja zapalająca AC-I do oświetlenia terenu). Poza tym używaj czołgów. Mają one dużą ruchliwość, są więc świetnym narzędziem rozpoznania. Postaraj się też szybko przebadać ALIEN GRENADE i LASER WEAPON. Wraz ze wzrostem umiejętności żołnierzy zrezygnuj z czołgów (ich strata kosztuje sporo punktów) aż do momentu wynalezienia silniej opancerzonych czołgów poduszkowych (HOVERTANK). W miarę wzrostu opancerzenia wroga optymalną bronią będzie LASER RIFLE (a potem HEAVY PLASMA) i 3-5 ALIEN GRENADE (rozwalają nawet murowane ściany). HEAVY LASER jest zbyt ciężki i nie posiada opcji AUTO-FIRE by polecać go jako dobrą broń. Gdy wchodzisz żołnierzem do pomieszczenia zawsze obróć się by sprawdzić, czy wróg nie czai się z boku, tuż przy drzwiach. W dużych zadymionych pomieszczeniach także nie wystarcza jeden rzut oka. Gdy wróg stoi w dymie dalej niż 10 pól od żołnierza, może nie zostać zauważony! Nie obiecuj sobie wiele po MOTION SCANNER, jego używanie jest w większości wypadków stratą czasu. Natomiast koniecznie wyprodukuj MEDI-KIT. 2-3 na drużynę wystarczą.

UGH!

C-64, Crush & Axel

Kody do leveli: 01) 01B082, 02) 02B039, 03) 03B048, 04) 04B023, 05) 05B074, 06) 06B067, 07) 07B056, 08) 08B035, 09) 09B020, 10) 10A491, 11) 11A482, 12) 12A439, 13) 13A448, 14) 14A423, 15) 15A474, 16) 16A467, 17) 17A456, 18) 18A435, 19) 19A420, 20) 20D591, 21) 21D582, 22) 22D539, 23) 23D548, 25) 25D574, 26) 26D567.

VERMEER

Wszystkie, General R.H.

Obrazy podzielone są na 8 epok. W każdej epoce należy skompletować pięć obrazów.

Epoka 1 VERMEER: 1-5) VERMEER

Epoka 2 BAROCK: 6) REMBRANDT, 7) HALS, 8) RUBENS, 9) BREUGHEL, 10) MURILLO

Epoka 3 KLASICISMUS: 11) DAVID, 12) GOYA, 13) INGRES, 14) CHAROIN, 15) MILLET

Epoka 4 ROMANTIC: 16) TURNER, 17) CONSTABLE, 18) GERICAULT, 19) FRIEDRICH, 20) RUNGE

Epoka 5 IMPRESSIONISM: 21) MONET, 22) PISSARO, 23) CZESSANNE, 24) DEGAS, 25) RENOIR

Epoka 6 SYMBOLISM: 26) MOREAU, 27) KLIMT, 28) HOLDER, 29) WHISTLER, 30) KHNOPFF

Epoka 7 EXPRESIONISM: 31) DERAIN, 32) KIRCHNER, 33) MARC, 34) MACKE, 35) MUNCH

Epoka 8 MODERN: 36) VAN GOGH, 37) GAUGIN, 38) KLEE, 39) PICASSO, 40) BRAQUE.

VIZ

Amiga, Grzegorz Kusza

Podczas wyboru zawodnika wpisz WHAT A LARGE SET OF BOLLOCKS i wciśnij RETURN. Klawisze 1-5 przenoszą po etapach.

WHO DARES WINS

C-64, Tomasz Pawłowski

POKE 4516,255 – nieśmiertelność.

WHO DARES WINS 3

C-64, Tomasz Pawłowski

1) POKE 15697,173 – nieśmiertelność.
2) POKE 5201,255 – nieśmiertelność.

WŁADCY CIEMNOŚCI

C-64, Krzysztof Szkudlarek

Droga przez pustynię: 2 x prosto, 3 x w lewo, 4 x prosto, 2 x w prawo, 2 x prosto.

WORKING STONE

C-64, Tobiasz Szlęk

Kody: 1) BEACH, 2) GOING, 3) WAYS, 4) THINKY, 5) FUNNY, 6) SLIME, 7) GO, 8) FLY, 9) PASS, 10) GIGAR, 11) HORROR, 12) WORLD, 13) HELL, 14) MAPPET, 15) STAR, 16) SHIT, 17) BOTTLE, 18) DIOXIN, 19) HARD, 20) PLAY, 21) FREE, 22) COOL, 23) AMEN, 24) OH, 25) BABY, 26) HOME, 27) BOMB, 28) CLEAR, 29) JAMES, 30) FREAKS, 31) PIT, 32) VOLLEY, 33) QUIT, 34) ARTIST, 35) FILTER, 36) MANIA, 37) STERN, 38) LOVE, 39) NEAPL, 40) NEMSIS, 41) NEON, 42) SNOOPY, 43) GOON, 44) KILL, 45) PAINT, 46) YEAH, 47) FUCK, 48) GOAL, 49) KISS, 50) ENDING.

MAD DOG 2
THE LOST GOLD

Rok temu MAD DOG ekscytował i podniecał do granic obłędu. Teraz dalsza część przygód na Dzikim Zachodzie.

Rozbójnik Wściekły Pies obrabował bank, a złoto zagrzebał w ukrytej pieczarze. Na wyprawę po skrzynię kosztowności wyrusza trójka bohaterów – Indianin Grzmiąca Wydra, ślicznotka Buckskin Bonnie oraz Profesorek. Do końca dotrze tylko jeden, którego poprowadzi koniec lufy twego rewolweru.

Gra już tak nie podnieca, jak poprzednia część. Nie ma tej atmosfery zastraszonego miasteczka, akcja jest urywana. Nikt też nie skopiuje jej na dyskietki – prawie 500 MB.

John Zabiyaka

Dystrybutor: CD Projekt
tel. (0-2) 621-46-28

AM.LASER GAMES'94
PC CD-ROM
VGA, SB, GUS
PRZYGODOWA
85% Grafika 85% Dźwięk 90% Miodność 1550 Cena w tys. zawiera VAT



KOEI uraczyła fanów strategii grą GENGHIS KHAN (CZYNGIS CHAN) wydaną w br. W stosunku do poprzednich gier tej firmy, ta jest nieporównywalnie lepsza, chociaż do doskonałości jeszcze sporo brakuje. KOEI znacznie poprawiła grafikę i dźwięk, wprowadziła elementy animacji, uprościła sterowanie akcją gry.

Akcja GENGHIS KHAN dzieje się w średniowieczu – XII i XIII wiek, zaś tytułowy bohater gry – CZYNGIS CHAN nie jest jej jedynym. Grać możesz na trzech mapach: średniowiecznej Mongolii (jedna) i ówczesnego średniowiecznego świata obejmującego Europę, Azję i północną Afrykę (dwie). Dla każdej z map możesz wybrać jeden z kilku scenariuszy. W każdym z nich inny jest bohater gry oraz państwo (kraj), z którego masz dokonać podboju ówczesnego świata. Bohaterami gry są znani historyczni władcy azjatyccy i europejscy.

Gra ma trzy poziomy dowodzenia: strategiczny (głównie administrowanie prowincjami dla potrzeb militarnych oraz dyplomacja), operacyjny (koncentrowanie oddziałów do ataku lub obrony, łączenie ich w zgrupowania oraz wyznaczanie celów ich marszu), taktyczny (rozgrywanie bitew). Jeśli nie dajesz sobie rady, z którymś z poziomów dowodzenia, możesz przekazać je komputerowi. Zrobi to poprawnie, ale nie doskonale. Lepiej zrobisz to na pewno ty, jeśli przyłożysz się do administrowania, dyplomacji oraz dowodzenia i uważnie przeczytasz artykuł.

Akcja gry jest ciekawa i trzymająca w napięciu, tym bardziej, że projektanci KOEI, jak zwykle w swoich grach, co jakiś czas uszczęśliwiają cię huraganami, zarazami, suszami i powodziami. Jeśli mimo to dajesz sobie jakoś radę, a twoje imperium ciągle rośnie – spodziewaj się, że kilku z twoich zarządców wypowie ci posłuszeństwo i ogłosi autonomię. Chyba wiesz co w takiej sytuacji zrobiłby CZYNGIS CHAN? Jeśli więc podejmiesz się podboju świata nie spodziewaj się łatwych sukcesów – jeśli jednak je osiągniesz, to na pewno poznasz cienie i blaski władzy.

CEL I ZASADY GRY

Gra przebiega w kwartalnych turach a jej celem jest stworzenie imperium:

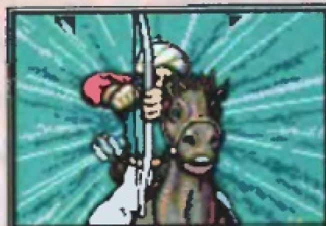
– na pierwszej mapie – przez zjednoczenie Mongołów (cztery scenariusze),

– na dwóch następnych – przez podbój sąsiednich i dalszych państw (po sześć scenariuszy na każdej z map).

Dla osiągnięcia tego możesz (nazwy opcji podano tak jak występują w grze):

1. Wystawiać wojsko i dowodzić nim, na co składają się:

– zaciąganie, szkolenie i wyposażanie oddziałów różnych formacji (UNIT). Każdy oddział liczy po 200 żołnierzy, a wystawia się go jako gotowy do walki. Ma określone wyszkolenie (TRAIN) i wyposażenie (ARMS), zwykle niezbyt wysokie, co zmusza cię do szkolenia



żołnierzy i zakupów uzbrojenia. Oddziały możesz wystawiać z miejscowych zasobów rekruta (DRAFT) lub zaciągać najemników (MERCEN). Możesz je również rozwiązywać (DISMISS). Zasoby rekruta są jednak ograniczone, a ich nadmierne wyeksploatowanie negatywnie wpływa na produktywność prowincji. Każdy kolejny zaciąg w tej samej prowincji daje co raz słabsze oddziały. Najemnicy są lepsi, ale na ogół znacznie drożsi. Oddziałów nie musisz uzupełniać po bitwie. Robi to za ciebie komputer korzystając z twoich zasobów rekruta, przy czym przywraca stopień wyszkolenia i wyposażenia z przed bitwy. Oddziały zniszczone w czasie bitwy nie są odtwarzane. Jeśli zabraknie ci pieniędzy na kwartalny żołd, komputer również cię wyręczy i rozwiąże te oddziały, dla których zabrakło pieniędzy, przy czym rozpocznie likwidację od najmniej wartościowych formacji. Dla celów militarnych (zaciąganie wojska, żołd i zapewnienie żywności) będziesz zmuszony przemieszczać (SEND) pieniądze (GOLD) i żywność (FOOD) pomiędzy prowincjami,

– dowodzenie wojskiem: przemieszczanie oddziałów w celu ich koncentracji (MOVE), grupowanie oddziałów w zgrupowania – LEGIONS (mogą liczyć do 4 oddziałów), podejmowanie decyzji o agresji (ATTACK) i kierowanie ich ruchem w trakcie operacji zaczepnej (podbój) lub obronnej (jeśli się spóźniłeś z atakiem lub masz rebelię niezadowolonych poddanych). Dla przeprowadzenia operacji armię musisz zaopatrzyć w żywność, przy czym 1 jednostka żywności wystarcza dla 1 żołnierza na 30 dni walki. W przypadku operacji ofensywnej musisz wypłacić dodatkowy żołd – 50 goldów dla każdego oddziału. Operacja defensywna nie kosztuje nic – najwyżej utratę głowy lub prowincji. Operacje są przeprowadzane na mapach prowincji uwzględniających rzeźbę terenu. Operacja, przy pełnym zaopatrzeniu wojska w żywność, może trwać 30 dni. Jeśli w tym czasie napastnik nie pokona armii obrońcy – wystarczy zniszczyć zgrupowanie naczelnego dowódcy – to przegrywa kampanię, zaś jego wojsko musi się wycofać do prowincji, z której rozpoczęło tę kampanię. Podobnie dzieje się, gdy zabraknie żywności. Jeśli wygrasz kampanię, to ocalałe z pogromu oddziały nieprzyjacielskie są wcielane do twojej armii przyjmując jej poziom wyszkolenia i wyposażenia. W takiej sytuacji musisz również zadecydować o losie jeńców (dowódców). Możesz rozkazać: EXECUTE (stracić), SET FREE (zwolnić), RECRUIT (zwerbować). W stosunku do groźnych wrogów twojego imperium możesz wybrać tylko z dwóch pierwszych możliwości,

– kierowanie przebiegiem bitwy. Bitwy są starciem dwóch wrogich zgrupowań. Prowadzone są na planszy, której ukształtowanie terenu jest zmienne i odpowiada rodzajowi terenu z miejsca kontaktu przeciwników na mapie prowincji. Bitwa może być prowadzona w polu lub w oparciu o fortyfikacje miejskie, które utrudniają atak. Bitwa przebiega w turach, w których wydaje się rozkazy poszczególnym oddziałom. Bitwa jest toczona przez jeden dzień bez przerwy, zaś liczba tur jest zmienna

GEN

i zależna od pory roku. W sytuacji, gdy bitwa nie została zakończona (żadna ze stron nie została zniszczona), może być wznawiana w następnych dniach. Działania oddziałów poszczególnych formacji (ruch i walka) są animowane. Bitwy możesz rozgrywać tylko wtedy, jeśli naczelnym dowódcą atakującej lub broniącej się armii jest twój bohater. W innej sytuacji bitwa jest symulowana.

2. Administrować swoimi (macierzystymi i podbitymi) prowincjami. Sprowadza się to do ustalania wytycznych polityki wewnętrznej dla każdej z nich w następujących kategoriach i kierunkach (w ramach kategorii):

– POLICY (ogólny kierunek). Kierunki: DOMESTIC (wewnętrzny, interes prowincji), MILITARY (wojskowy), ECONOMIC (ekonomiczny, produkcja na handel), BALANCED (zrównoważony),

– MILITARY (wojskowy). Kierunki: QUANTITY (ilościowy), QUALITY (jakościwy), ARMS (wyposażenie, uzbrojenie), BALANCED (zrównoważony),

– INVEST (inwestycje). Kierunki: ECONOMY (ekonomika), FARMING (uprawa ziemi – związane z osadnictwem), DEFENSES (obronność, budowa miast i umocnień), BALANCED (zrównoważony),

– DIPLOM (dyplomacja). Kierunki: INVADE (polityka agresywna wobec sąsiadów), EXTORT (wymuszanie podporządkowania się, trybutów), COEXIST (współpraca), SUBMIT (polityka rozważna, uległość wobec władzy centralnej).

Ponadto możesz ustalić (procentowo) zaangażowanie ludności prowincji





GHIS KHAN 2

w poszczególne działy gospodarki (LABOR). Są to: CONSTRUC'N (budownictwo – miasta i obronność), AGRICULTUR (rolnictwo), HERDING (hodowla), FUR (myślistwo). W prowincji, w której aktualnie przebywa władca (HOMEBASE), możesz ponadto rozdać pieniądze ludności (GIVE) oraz ściągnąć nadzwyczajne podatki (TAX). Dwukrotny kolejny pobór podatku wywoła bunt, który zazwyczaj możesz łatwo stłumić. Pierwsze daje ci sławę, drugie środki na wojsko. Sam oceń co jest właściwsze.

3. Handlować (MARKET) w celu zdobycia pieniędzy, których ciągle ci będzie brakowało, szczególnie na początku gry. Masz tu następujące możliwości: sprzedaż (SELL), zakup (BUY) i zaciąganie najemników (MERCEN). Handlować możesz z: Ujgurami (UIGHUR), Chińczykami (CHINESE), muzułmanami (ISLAMIC) oraz Wenecjanami (VENETIAN). W każdej turze gry inna jest penetracja handlowa świata przez poszczególne nacje. Może się okresowo zdarzyć, że nie będziesz mógł handlować. Ceny na poszczególne towary są zależne od pory roku. Po za tym, co kilka lat jest nadzwyczajny urodzaj – wtedy ceny są najniższe; nawet zaciąg najemników jest tańszy niż rekrutacja we własnym państwie.

4. Prowadzić akcje dyplomatyczne (DIPLOM), ktore sprowadzają się do następujących propozycji składanych innym, obcym prowincjom i państwom: żądanie poddania się (SURRDR), żądanie zapłacenia trybutu (TRIBUTE) i propozycja przymierza (ALLY). Podobne propozycje możesz otrzymać od innych władców.

Nie byłbyś władcą absolutnym (średniowiecze!), gdybyś nie mógł podejmować decyzji personalnych. Masz tu następujące możliwości: powoływanie (PROMOTE) i odwoływanie (DEMOTE) zarządców prowincji (GOVRNR), doradców – twojego i zarządców (ADVISR), generałów (GENERL) czyli wyższych dowódców. Możesz też powołać na generała księcia – syna twojego bohatera (PRINCE) lub wydać jego córkę za mąż (PRNCES). Jest to małżeństwo polityczne. Ponadto możesz odwiedzić Jej Wysokość Małżonkę (FAMILY). Jeśli tego nie będziesz robił twój bohater nie będzie miał potomstwa, a przecież lojalni generałowie i zarządcy są potrzebni (rodzina to wspólnota interesów). Zresztą Jej Wysokość jest miłą osobą. Zawsze, gdy wyruszasz na wyprawę śle ci gorące pozdrowienia i domaga się, żebyś wrócił cało i bezpiecznie, co zresztą jest w jej interesie.

Dla decyzji personalnych istotna jest ocena predyspozycji kandydatów. Każdy z nich oceniany jest według następujących cech: POL (zdolności polityczne), WAR (umiejętności dowódcze), LDR (zdolności przywódcze), CHM (zdolność oddziaływania), BODY (sprawność kierowania), AGE (wiek). Dla sprawowania różnych funkcji w twoim imperium istotne są cztery pierwsze cechy. Są one kwalifikowane w skali pięciostopniowej (od A do E). Te cechy są istotne w sytuacji samodzielnego podejmowania decyzji przez twoich zarządców, dowódców i doradców, a także świadczą o ich potencjalnej lojalności oraz o skłonnościach do niesubordynacji. Sprawność kierowania jest istotna jako cecha władcy (i jego następcy). Limituje bowiem ilość opcji, z których możesz skorzystać w jednej turze gry. Wskaźnik BODY maleje wraz z wiekiem władcy.

Do sterowania grą służą cztery menu: wstępne – konfiguracyjne oraz trzy dla kontrolowania akcji gry i wykonywania operacji systemowych. Te trzy menu wyświetlane są na trzech ekranach, na których toczy się gra – strategicznym, operacyjnym (kampanii) i taktycznym (bitwy).

MENU WSTĘPNE

Menu wstępne ma trzy opcje: 1) BEGIN A NEW GAME (rozpoczęcie nowej gry), 2) RESUME A SAVED DATA (wznowienie zapisanej gry), 3) LOAD WORLD CONQUEST DATA (nowe scenariusze). W wersji, która dotarła do Polski ta ostatnia opcja jest nieużyteczna z powodu braku danych. Pierwsza opcja rozwija się w submenu z opcjami służącymi do wyboru liczby graczy (do czterech) lub demo gry. Następnie zostaje wyświetlone okno zawierające następujące opcje służące do wyboru mapy gry:

1) CONQUEST OF MONGOLIA (podbój Mongolii). Zawiera cztery scenariusze: THE MONGOLS, THE JADARANS, THE KERAITS, THE NAIMANS. Są to plemiona mongolskie, które odegrały istotną rolę w zjednoczeniu koczowniczych plemion płn. – wsch. Azji i stworzeniu państwa Mongołów. Akcja gry rozpoczyna się w 1184 roku,

2) GENGHIS KHAN'S GRAND AMBITION (Wielkie ambicje Czyngis Chana). Zawiera następujące scenariusze: MONGOL EMPIRE (Imperium Mongołów), KAMAKURA SHOGUN (Szogunat Kamakura – Japonia), KHORESM EMPIRE (Państwo Chorezmu), GHORE SULTANATE (Sułtanat Delhijski), ANGESIA KINGDOM (Królestwo Anglii), CAPETIAN KINGDOM (Królestwo Francji). Akcja gry rozpczyna się w roku 1206,



3) THE BIRTH OF THE YUAN DYNASTY (Narodziny dynastii Yuan) z następującymi scenariuszami: YUAN DYNASTY (dynastia Yuan), KAMAKURA SHOGUN (Szogunat Kamakura, powtórzenie), IL – KHAN EMPIRE (Imperium Persów), MAMELUKE SULTAN (Sułtanat Egiptu), BYZANTINE EMPIRE (Cesarstwo Bizantyjskie), SICILIAN KINGDOM (Królestwo Sycylijskie Normanów). Acja gry rozpoczyna się w roku 1271.

Kolejne opcje służą do ustalenia warunków gry: 1) podgląd kampanii obcych państw, 2) podgląd bitew (opcja aktywna umożliwia sterowanie bitwami), 3) rodzaj polityki przeciwników: HOSTILE (wroga) albo INTELECTUAL (rozsądna, zrównoważona). Podgląd kampanii obcych daje ci ważne informacje militarne, ale za to znacznie wydłuża pasywny czas gry. Istotny jest wybór rodzaju polityki przeciwników (komputer). Pierwsza strategia prowadzi do ciągłych konfliktów, co powoduje, że twoi przeciwnicy osłabiają się nawzajem. Ale ty też możesz zostać niespodziewanie zaatakowany. Druga strategia jest ostrożna. Powoduje „wyścig zbrojeń", w którym zwyciężają najbogatsi i najwięksi.

EKRAN I MENU STRATEGICZNE

Większą część ekranu zajmuje mapa polityczna średniowiecznego świata, którą wybrałeś korzystając z menu wstępnego. Poszczególne państwa (prowincje) są zaznaczone różnymi kolorami i identyfikowane kolejnymi numerami porządkowymi. Aktywna prowincja (wskazana przez ciebie lub komputer) ma podświetlony numer porządkowy. Z lewej strony ekranu umieszczone są pionowo trzy okna. W dwóch górnych wyświetlane są portrety zarządcy (GOVERNER) i doradcy (ADVISOR), zaś w dolnym charakterystyczny widoczek prowincji. Prawą stronę ekranu zajmuje wąskie okno z menu zawierającym opcje, z których większość rozwija się w submenu. Po prawej stronie są wyświetlane: na górze – kalendarzowy czas gry (rok i pora roku), zaś na dole – aktualna cena żywności i miniaturowe sylwetki kupców sygnalizujące możliwość handlu z określonymi nacjami oraz wskaźnik BODY określający możliwość użycia opcji menu:

– POLICY (polityka): DECREE X (dekret, postanowienie), CHANGE X (zmiana), ADVISR X (doradca), DELEG X (upoważnienie). Wymienione opcje służą do ustalenia kierunków polityki wewnętrznej i zaangażowania ludności w poszczególnych działach gospodarki wybranej prowincji. Możesz je wprowadzić samodzielnie: bez ograniczeń (DECREE) i w ograniczonym zakresie (CHANGE) lub przy pomocy doradcy (ADVISR) a także udzielić pełnej samodzielności zarządcy prowincji (DELEG),

– ORDER (rozkazy dla zarządców prowincji): ATTACK X (zaatakowanie obcej prowincji), MOVE X (przemieszczenie oddziałów), SEND X (przemieszczenie złota lub żywności), DIPLOM X (akcja dyplomatyczna: SURRDR – żądanie poddania się i TRIBUTE – żądanie trybutu). Te opcje służą do wydawania rozkazów dla wszystkich prowincji poza tą, w której przebywa twój bohater,

– PERSNL (decyzje personalne): GOVRNR X, ADVISR X, GENERL X, PRINCE X, PRNCES X, FAMILY X. Omówiono je wcześniej,

– MILITARY (rozkazy dla oddziałów stacjonujących w HOMEBASE): WAR X (zaatakowanie obcej prowincji), MOVE X (przemieszczenie do innej prowincji: UNIT – oddziałów i SELF – władcy), SEND X (przemieszczenie do innej prowincji: GOLD – złota i FOOD – żywności), DRAFT X (zaciąganie oddziałów), TRAIN X (szkolenie oddziałów), DISSMIS X (rozwiązanie oddziałów),

– DOMESTIC (decyzje administracyjne dla HOMEBASE): LABOR X (zmiana zaangażowania ludności w poszczególne działy gospodarki), GIVE X (rozdanie pieniędzy lub żywności ludności), TAX X (ściągnięcie podatku nadzwyczajnego),

– DIPLOM (akcje dyplomatyczne): SURRDR X, TRIBUTE X, ALLY X. Omówiono je wcześniej,



– MARKET (handel): SELL X, BUY X, MERCEN X. Omówiono je wcześniej,

– INFO (serwis informacyjny gry). Dotyczy: HOMEBASE (baza danych prowincji, w której przebywa władca), OTHER X (obcych prowincji), LAND (baza danych o wszystkich twoich prowincjach), GENERALS (dane personalne wyższych dowódców), MERCHANT (zasięg handlu poszczególnych nacji), UNIT (charakterystyka oddziałów, które można zaciągać (MERCEN) i wystawiać w różnych prowincjach (DRAFT),

– OPTIONS (opcje systemowe i konfiguracyjne): MUSIC, SOUND, BATTLE, COMBAT (we wszystkich ON/OFF), RIVALS (polityka przeciwników: HOSTILE – wroga i INTELECTUAL – rozsądna), MESSAGE (szybkość wyświetlania komunikatów: FASTEST – bardzo szybko, FAST – szybko, MEDIUM – średnio, SLOW – wolno), SAVE (zapis stanu gry) i QUIT (zakończenie gry),

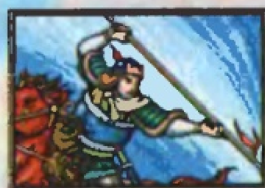
– REST (zakończenie czynności w danej turze gry).

Część opcji ma przypisaną wartość. Oznaczono ją przez X. Ta wartość jest zmienna w czasie gry i zależy od władcy, którego wybierzesz na swojego bohatera. W każdej turze gry możesz skorzystać z takich opcji, których łączna wartość X nie przekroczy wartości wskaźnika BODY dla twojego władcy.

EKRAN I MENU OPERACYJNE

Wybranie opcji WAR z submenu MILITARY wprowadza do ekranu operacyjnego. Większą część tego ekranu zajmuje mapa prowincji, w której przeprowadzana jest operacja. Na mapie są zaznaczone rzeki, miasta i fortyfikacje oraz pokrycie terenu. Na tej właśnie mapie dokonujesz przemieszczeń swoich zgrupowań (LEGIONS) i wprowadzasz je do kolejnych bitew w celu rozgromienia nieprzyjacielskich wojsk. Na górze i z prawej strony ekranu znajdują się ramki: informacyjna i menu. W pierwszej znajdują się dane o napastniku i obrońcy (państwo i głównodowodzący), nazwa i numer oraz widoczek charakterystyczny dla prowincji. Ramka menu zawiera następujące opcje (część z nich rozwija się w submenu):

– ORDERS (rozkazy dla zgrupowań): MOVE (przemieszczanie), CHASE (atak wskazanego zgrupowania wroga), BLITZ (szybki atak), AMBUSH (zasadzka), SUPPLY (dostarczenie żywności zgrupowaniu), WITHDRAW (wycofanie zgrupowania z operacji) – należy jeszcze wskazać punkt na granicy prowincji, do którego ma maszerować wycofująca się jednostka, DELEGATE (przekazanie decyzji komputerowi),



– REFORM (przesunięcia oddziałów między zgrupowaniami). Jest to możliwe tylko wtedy, jeśli jedno z nich liczy poniżej czterech oddziałów. Po wybraniu tej opcji zostaje wyświetlona lista zgrupowań, między którymi możesz dokonać przesunięć, a po ich wskazaniu tablica (z oddziałami) służąca do dokonania zmian w składzie wskazanych zgrupowań,

– TALK (rokowania). Są prowadzone tylko wtedy, jeśli zgrupowanie głównodowodzącego sąsiaduje z takim samym nieprzyjaciela. Możesz tu zaproponować: BRIBE (przekupstwo), SUBMIT (poddanie się) i TRUCE (rozejm). W przypadku zawarcia rozejmu twoje wojska wycofują się. Takie propozycje możesz również otrzymać od głównodowodzącego nieprzyjaciela,



– INFO (serwis informacyjny kampanii). Możesz uzyskać następujące informacje: LEGIONS (o zgrupowaniach), COMMANDR (o dowódcach zgrupowań), FIELD (o punktach wycofania się z prowincji), PLAN (wykaz aktualnych rozkazów wydanych twoim zgrupowaniom),

– END (zakończenie wydawania rozkazów zgrupowaniom).

Pod ramką menu znajduje się okno zawierające następujące informacje: liczba wydanych rozkazów, dzień kampanii, pogoda.

Na dole ekranu oraz na tle mapy podawane są komunikaty dotyczące rokowań oraz aktualnej sytuacji stron w toczącej się kampanii.

EKRAN I MENU TAKTYCZNE

W sytuacji kontaktu dwóch wrogich zgrupowań dochodzi do bitwy (inicjatywa komputera lub twoja – opcje CHASE i BLITZ). Większą część ekranu taktycznego zajmuje plansza, na której rozgrywana jest bitwa. Na planszy przedstawione jest ukształtowanie i pokrycie terenu oraz fortyfikacje. Na dole ekranu, w oknach, wyświetlane są następujące informacje (od lewej): dowódcy obu walczących zgrupowań, liczba tur do końca bitwy, komunikaty sytuacyjne (komentarze oraz decyzje dowódcze), numer i nazwa prowincji oraz jej wskaźnik obronności (ufortyfikowanie miast prowincji). Z prawej strony ekranu znajduje się ramka menu z następującymi opcjami (część z nich rozwijana jest w submenu):

– MOVE (przemieszczanie oddziału). Należy wskazać miejsce, na które ma być przesunięty oddział,

– ATTACK (rozkaz ataku). Możesz wydawać następujące rozkazy: NEAR (walka wręcz, w bezpośrednim kontakcie), FAR (ostrzeliwanie, walka na odległość), CHARGE (szarża, atak całą siłą oddziału, walka w bezpośrednim kontakcie). Jeśli w zasięgu twojego aktywnego oddziału jest kilka nieprzyjacielskich – będziesz musiał wybierać cel ataku (lista w menu albo na planszy bitwy),

– ORDER (rozkazy ogólne). Masz tu następujące możliwości: LEAD (ogólny rozkaz dowódcy zgrupowania, który powinieneś realizować), REVIVE (przywrócenie zdolności bojowej zdezorganizowanemu oddziałowi). Wybierając tę opcję tracisz punkty mobilności na ruch i walkę, DELEG (przekazanie kierowania bitwą komputerowi). Każda z tych opcji ma wskaźnik mobilności, którą się traci poprzez jej użycie,

– INFO (serwis informacyjny bitwy). Możesz uzyskać informacje o oddziałach i dowódcach,

– WAIT (rezygnacja z możliwości przesunięcia lub wprowadzenia do walki oddziału).

Pod ramką menu znajduje się okno z informacją o aktualnej mobilności aktywnego oddziału.

NA ZAKOŃCZENIE

GENGHIS KHAN jest ładną i ciekawą grą strategiczną, ale pozostawia trochę do życzenia.

1. Błędnie rozwiązano symulator taktyczny bitwy. Plansza jest za mała, co powoduje, że manewrowanie oddziałami jest bardzo utrudnione. Kawaleria nie wykorzystuje w związku z tym swoich możliwości (mobilność). Nie ma znaczenia, z której strony atakuje się oddział – i tak trzeba go wyciąć do szczętu, co jest nonsensem. Projektanci KOEI nie uwzględnili zagadnienia szyku oddziału i związku morale oraz strat z jego efektywnością w trakcie walki. A już np. w LIBERTY OR DEATH ten problem był przez nich w miarę poprawnie rozwiązany. Zapomniano o tym, że oddział zmieniający kierunek marszu o 180 stopni powinien się również obrócić, co prowadzi do pocieszznych widoczków w czasie rozgrywania bitwy.

2. Fortyfikacje, spoza których bronią się oddziały są tylko pewnym utrudnieniem, nie zaś przeszkodą. Dalej to zagadnienie nie jest dobrze rozwiązane, chociaż KOEI i tu miało kiedyś udaną próbę (por. NOBUNAGA AMBITION 2).

3. Symulator operacyjny jest zupełnie niezły, zaś mapy prowincji całkiem dobre, tylko dlaczego nie ma na nich dróg i szlaków, które w średniowieczu już istniały i ułatwiały marsz wojskom?



Obfita oprawa plastyczna to kolejny cios zadany światu przez azjatyckiego tygrysa, PC

4. Na poziomie strategicznym rażą błędy historyczne. Są to błędy szkolne, np. KING OF POLAND – LESZEK I, czy KING OF ANGESIA (dlaczego nie ENGLAND?) – JOHN I. A propos, dlaczego zgrupowania oddziałów nazwano LEGIONS? Skąd na to wpadli wspaniali projektanci KOEI. To chyba skutek nadmiaru studiów historycznych, co spowodowało, że historia starożytnego Rzymu pomyliła się im z „Tajną Historią Mongołów" (jeśli ją znają).

5. Dziwne są ograniczenia w używaniu opcji w zależności od tzw. BODY wybranego bohatera. Nie ma to żadnego uzasadnienia i również związku z historią. Cechy bohatera mogą być brane pod uwagę, np. w dowodzeniu bitwą, lecz nie w ilości wydanych rozkazów administracyjnych, których nie było w tym czasie zbyt dużo, a i tak były przygotowywane przez ówczesny aparat władzy. Również niepotrzebnie rozdzielono opcje dla prowincji i dla tzw. HOMEBASE. W sterowaniu akcją gry nie powinno to mieć żadnego znaczenia. Podobnie rozdzielono sterowanie akcją operacji i bitew uniemożliwiając wpływ na przebieg gry, jeśli nie ma tam jej bohatera.

Mimo to warto zagrać w Czyngis Chana. Nie po tylko, żeby przeczytać komunikat: A.D. 12XX, GENGHIS KHAN, OF MONGOL EMPIRE CONQUERED THE LARGEST EMPIRE IN HISTORY TO RULE OVER THE ENTIRE EURASIAN .CONTINET, w którym te dwa XX wyznaczające datę zakończenia podboju zależą wyłącznie od ciebie. Myślę również, że projektanci KOEI mogliby się trochę podszkolić.

Doc

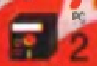
KOEI'94

PC: VGA, SB

PC 2

STRATEGIA

60% 85% 85% 85%



ARDENY





ARDENY to polska gra strategiczna, której fabułą gry jest operacja niemiecka przeprowadzona w grudniu 1944 i styczniu 1945 roku przeciwko Aliantom. Jej celem było zniszczenie wojsk alinackich znajdujących się w łuku Mozy, a przez to, zdaniem Niemców, stworzenie sytuacji militarnej ułatwiającej pertraktacje pokojowe z Amerykanami i Anglikami. Operacja nie powiodła się, a przegrana pogorszyła i tak już nie najlepszą sytuację militarną, polityczną i gospodarczą Rzeszy.

W grze dowodzisz wielkimi jednostkami jednej z wybranych stron. Do dyspozycji masz dywizje pancerne i piechoty oraz powietrzno-desantowe użyte w roli zwykłej piechoty na kierunkach szczególnie ważnych dla obu stron. Dodatkowo, jako wsparcie swoich wojsk masz artylerię i lotnictwo.

Twoje rozkazy sprowadzają się do: 1) ustalania priorytetów zaopatrzenia jednostek, 2) określania marszruty jednostki i sposobu jej rozwinięcia (kolumna marszowa, front rozwinięty), 3) podziału jednostki na brygady, 4) wyznaczenia celów ataku dla jednostek artylerii i lotnictwa.

W trakcie trwania operacji otrzymasz dodatkowe jednostki dla wzmocnienia twoich zmęczonych walką wojsk. Gra toczy się w turach, z których każda składa się z następujących faz: planowania, ostrzału, ruchu i walki. Akcja przebiega na ekranie głównym (operacyjno – taktycznym) zawierającym przesuwaną mapę oraz okno z opcjami i z komunikatami. Dostępny jest również ekran z mapą strategiczną. Gra zawiera ponadto menu wstępne i główne służące do jej konfigurowania. Menu główne zawiera również opcje umożliwiające uzyskanie podstawowych informacji o oddziałach obu walczących stron oraz o historycznym przebiegu operacji.



ARDENY są planszową grą wojenną typu operacyjno-taktycznego. Algorytmy gry są zupełnie niezłe, choć daleko im do czołówki tego typu gier. Grafika VGA została zrealizowana na poziomie CGA, a sterowanie akcją gry możliwe jest tylko za pomocą klawiatury, co w 1994 roku jest już anachronizmem. Informacje wyświetlane w grze są w trybie mono, zaś polskie litery autorzy osiągnęli małym wysiłkiem, przez dodanie przecinków i kresek do liter.

Również walory edukacyjne są wątpliwe ze względu na błędy historyczne. Nie jest ich zbyt wiele, są jednak zasadnicze.

1) Wszystkie wielkie jednostki walczących stron dzielą się, według autorów, na brygady. Brygada, jako składowa dywizji występowała tylko w wojskach brytyjskich i była związana z brytyjskim sposobem wystawiania, szkolenia i uzupełniania wielkich jednostek. W wojskach amerykańskich i niemieckich dywizje dzieliły się na pułki (w pancernych Wermachtu występował dodatkowy szczebel administracyjny i dowodzenia – brygada). W praktyce, często nie uwzględniono w grze, poszczególne bataliony (piechoty, pancerne) i dywizjony (artylerii) były łączone w grupy bojowe w celu lepszego wykorzystania potencjału bojowego dywizji. W ten sposób omijano często niewygodny szczebel dowodzenia pułku.

2) Podstawowymi czołgami Wermachtu były w latach 1944/45 typy PzKpfw IV oraz PzKpfw V PANTHER, a nie jak podają autorzy gry – PzKpfw V PANTHER i PzKpfw VI TIGER. Etat niemieckich wojsk pancernych przewidywał wyposażenie każdej takiej dywizji w pułk czołgów z dwoma batalionami: jeden wyposażony w PzKpfw IV, zaś drugi w PzKpfw V PANTHER. Niektóre elitarne dywizje pancerne, np. HERMANN GOERING, posiadały trzy bataliony czołgów; było to jednak wyjątkiem. Oprócz tego występowały bataliony czołgów ciężkich PzKpfw VI TIGER, w których znajdowały się również jako zwiadowcze, czołgi PzKpfw IV. Batalionami czołgów ciężkich, wzmacniano dywizje pancerne działające na ważnych kierunkach operacyjnych – nie były one jednak na stałe przydzielane do tych jednostek. W roku 1994 Niemcy posiadali niewiele Tygrysów, brakowało również Panter i w tej sytuacji dominującym czołgiem był jednak PzKpfw IV.

Wyrażam nadzieję, że następna wersja gry nie będzie już zawierała wskazanych błędów, a przez to spełni wymagania współczesnej gry strategicznej i zadowoli nawet wybrednych fanów strategii.

Doc

Dystrybutor: IPS Computer Group

SWORDS'94
PC: VGA — 2
STRATEGIA
60% 30% 50% 65% 394

RUSSIAN FRONT 1 i 2



Jednym z bardziej znanych autorów wojennych gier shareware jest Duńczyk – HENRIK HOEXBROE – projektant i programista.

OPERATION BARBAROSSA to planszowa gra wojenna typu operacyjnego, której fabułą jest wojna niemiecko-sowiecka 1941-45. Akcja toczy się na dwóch ekranach: strategicznym i taktycznym. Wszystkie polecenia są podane w dolnym oknie ekranu strategicznego oraz bocznym ekranu taktycznego. W grze występujesz w roli Hitlera albo Stalina, zaś jej akcja ma przebieg zbliżony do historycznego.

Dowodzisz wielkimi jednostkami lądowymi (głównie dywizje, czasem brygady), okrętami marynarki wojennej oraz lotnictwem (floty lotnicze – Niemcy i armie lotnicze – Rosjanie). Liczba wielkich jednostek jest ograniczona – znacznie mniejsza niż było to w rzeczywistości. Ułatwia to jednak sterowanie akcją gry, w której musisz bezpośrednio dowodzić wszystkimi oddziałami. Podległym jednostkom możesz wydawać rozkazy związane z przemarszami i walką. Co jakiś czas dostajesz uzupełnienia w postaci nowych wielkich jednostek. Gra nie jest rozbudowana o funkcje logistyczne i dlatego nadaje się dla początkujących strategów, którzy chcą spróbować swoich sił w wielkiej wojnie XX wieku.

Algorytmy gry są dobre. Niestety, sterowanie wyłącznie klawiszami kursora, co zmniejsza miodność. Jednak jak na produkt z roku 1991 gra jest opracowana starannie, z dbałością o szczegóły i historyczną wierność przebiegu akcji.

KURSK CAMPAIGN to planszowa gra wojenna typu taktycznego, której tematyką są trzy wielkie operacje wojny niemiecko-sowieckiej: bitwa o Mińsk, forsowanie Dniepru i bitwa pod Kurskiem. Grasz jedną z wybranych stron dowodząc wielkimi jednostkami. Rozkazy musisz wydawać oddziałom odpowiadającym pułkom i batalionom specjalnym wchodzącym w ich skład. Sprowadzają się one głównie do przemarszów i walki. Akcja rozgrywa się na przesuwanym ekranie operacyjno-taktycznym, w którego prawym oknie podane są wszystkie dostępne polecenia i niezbędne informacje związane z akcją gry.

Algorytmy gry są dobre. Grafika VGA jest lepsza niż w poprzedniej grze. Sterowanie akcją wyłącznie myszą, rozwiązane jest bardzo dobrze. Gra opracowana starannie, ładne mapy, proste sterowanie akcją. Polecam dla miłośników strategii taktycznych.

'Gdyby nie data powstania, można by pomyśleć, że Duńczyk zrzynał z Arden, PC

HENRIK HOEXBROE opracował również inne gry strategiczne – DESERT FRONT (operacje w Afryce Płn.), RUNAWAY TANK (przygodówka i symulator strategiczny, którego treścią są przygody załogi czołgu Matylda w bitwie pod Dunkierką), STRATEGY (klon STRATEGO). Myślę, że i one niedługo dotrą do polskich fanów gier strategicznych, czego wam i sobie życzę.

Doc

HOEXBROE'91
PC: VGA — 1
STRATEGIA
75% 30% 80% 80%



W tym numerze SS opisujemy dwie gry strategiczne – DESERT RATS i VULCAN, które projektował i programował R.T. Smith z CCS. Są już dosyć wiekowe – powstały bowiem w latach 1985 i 1986 na Spectrum i Atari ST i dalej mogą cieszyć się uznaniem fanów strategii. Ich późniejsze wersje na IBM PC nie dotarły do Polski. Znane są u nas jedynie emulacje na IBM PC (ze Spectrum) ARNHEM i DESERT RATS – nie jest to jednak to samo co znacznie lepsza wersja na PeCeta.

O grach R.T. Smitha pamiętamy z dwóch powodów: 1) były to pierwsze świetne gry strategiczne opracowane na komputery 8-bitowe, 2) ich autor okazał się jednocześnie bardzo dobrym projektantem i programistą, co zwykle nie idzie w parze, a czego dowody dają nam ciągle znane firmy amerykańskie opracowujące gry strategiczne.

Obie opisywane gry cechują się nie tylko wielką oszczędnością kodu – każda mieści się na jednej dyskietce. Ich największym walorem jest wierna symulacja warunków ówczesnych walk toczonych w Afryce Północnej widzianych oczami wyższego dowódcy. W ciągu trzech ostatnich lat tylko najnowsze produkty firm SSI i SSG, dotyczące II Wojny Światowej, dorównują, pod względem modeli i algorytmów symulacyjnych, grom R.T. Smitha. I dlatego wracamy do nich, bo prawdziwych miłośników strategii nie zadowalają współcześnie prezentowane gry, które chociaż wspaniałe pod względem wszelkich bajerów (grafika, dźwięk i muzyka), to jednak niedopracowane pod względem projektowym.

Doc

DESERT RATS

DESERT RATS (Pustynne Szczury) R.T. Smith opracował tuż po wydaniu znakomitej ARNHEM – gry, która stanowiła pierwowzór dla kolejnych perełek tego znakomitego projektanta i programisty.

DESERT RATS to gra strategiczna, której terenem akcji jest Północna Afryka z okresu II Wojny Światowej. To właśnie w tej grze można rozegrać bitwę o Tobruk, w której wsławili się polscy żołnierze. Dokładność historyczna nie jest w pełni zachowana, a to z powodu zastosowania trzech poziomów trudności. W rzeczywistości Alianci używali jako bazy Malty, z której niszczyli wrogie konwoje z zaopatrzeniem na morzu i w powietrzu. Natomiast w grze możemy zignorować Maltę, jako bazę zaopatrzeniową, co umożliwi powodzenie niemieckiej operacji Herkules, przeprowadzanej w 1942 r. (tylko w grze!) i w jej wyniku utratę tej bazy. Będzie to oznaczało dodatkowe zaopatrzenie wojsk Rommla (m.in. wsławionego AFRIKA KORPS) w późniejszym etapie gry. Na początku można wybrać jeden z sześciu scenariuszy:

1. Wejście Rommla – okrążenie Aliantów w Tobruku.



2. Operacja AXE – próby uwolnienia Tobruku.
3. Operacja CRUSADER – wielka brytyjska ofensywa pod Tobrukiem.
4. Walki pod GAZALĄ – natarcie Rommla na wschód od Tobruku, które zmusiło Aliantów do wycofania się na linię El Alamein.
5. El Alamein – pokonanie przez Montgomery'ego wojsk Rommla.
6. Kampania pustynna – cała wojna w Afryce Północnej w gigantycznej afrykańskiej przestrzeni.

Wojna pustynna prowadzona była głównie przy użyciu wojsk zmechanizowanych, gdzie dominującą rolę odgrywały czołgi. Stosowano wówczas trzy typy jednostek czołgowych: lekkie, średnie i ciężkie czołgi wspierające piechotę. Występowały też jednostki zaopatrzenia (HQ), piechota zmotoryzowana i zwykła, grupy wspierające, jednostki przeciwczołgowe i artyleria. Jednostki HQ utrzymywały linie zaopatrzenia i z tego względu były niezwykle ważne. Specjalna komenda GOTO PORT przemieszcza oddziały między Aleksandrią a Tobrukiem w sytuacji, gdy oba te porty są zajęte prez siły brytyjskie. Przyjęty system w grze jest logiczny i prosty, ponieważ koncentruje walki wokół kluczowych pozycji przy szlakach komunikacyjnych.

W walce szczególnie użyteczne mogą być jednostki rozpoznawcze, którymi można blokować drogi zaopatrzenia, a w przypadku okrążenia przeciwnika szybko doprowadzić do jego zniszczenia. Jednostki nieprzyjacielskie nie są zidentyfikowane dopóki nie rozpoczną walki. Może czasem kogoś zaskoczyć, iż pod pojedynczym kwadratem ukryty jest zespół silnych jednostek. Strategia wymaga przewidywania i dobrego rozpoznania zarówno sił własnych jak i nieprzyjacielskich.

Bitwy są staczane wówczas, gdy jednostki przeciwnika i własne są blisko siebie. Walce towarzyszą odgłosy wystrzałów, różne dla różnej broni, a ich czas trwania świadczy o sile ataku. Jednostki atakowane rozbłyskują na czerwono. Gdy jednostka poniesie duże straty – wycofuje się.

Zaopatrzenie odbywa się poprzez zbliżenie jednostek HQ do innych, co najmniej na odległość siedmiu umownych kwadratów (rozmiar jednostki). Linii zaopatrzenia nie może przecinać jednostka nieprzyjacielska. Bez zaopatrzenia jednostka traci wartość bojową.



Surowa żołnierska grafika Spectrum, emul. PC

Określone w scenariuszach cele trzeba osiągać w określonym porządku oraz przy właściwej organizacji natarcia własnych jednostek, obrony i zaopatrzenia. Np. sceneria EL ALAMEIN jest szczególnie skomplikowana, występują tu bowiem dwie armie walczące poprzez pola minowe. Aby opanować taktykę Montgomery 6 tygodni ćwiczył swoje oddziały po to, aby je później precyzyjnie użyć. Zorganizował m.in. system kontroli ruchu dla płynnego przemieszczania oddziałów przez wąskie przejścia utworzone w liniach niemieckich.

Z uwagi na wiele uwarunkowań gra wymaga nieco ćwiczeń. Trudno się spodziewać sukcesu przy pierwszych próbach, a tym bardziej osiągnięcia celu, którym jest wyparcie wojsk Rommla z Egiptu.

BS



Ci dwaj panowie to Johann i Helmut Schickelgruber, duma Afrika Korps, fot. Airfix Military Series.

OBJAŚNIENIA SKRÓTÓW

W DOWODZENIU:
- R – raport
- M – ruch
- A – atak
- H – okopać się i utrzymać
- D – podzielić, np. dywizję na bataliony
- T – podróż
- F – ufortyfikowanie
- P – przemieszczenie na trasie Tobruk – Alexandria

W RAPORCIE:
- STR – siła bojowa
- MPS – ruchy na turę
- SUP – zaopatrzenie
- MOR – morale
- EFF – efektywność w walce
- REPLAC – przemieszczenia

CCS'85/91
SPECTRUM
ATARI ST
PC: CGA/VGA 1 1

STRATEGIA

50% 10% 50% 90%

VULCAN to kryptonim operacji z II Wojny Światowej, której akcja rozegrała się w Afryce podczas tzw. kampanii tunezyjskiej w latach 1942-43.

Kampania tunezyjska rozpoczyna się od operacji „Pochodnia" skierowanej przeciwko VI armii niemieckiej, przerzuconej tu z frontu wschodniego oraz armii pancernej gen. Rommla, pokonanej pod Alamein przez VIII armię gen. Montgomery'ego. W północnej Afryce wylądowały siły brytyjskie i amerykańskie, którym wydatnie pomógł aliantom francuski ruch oporu.

Pierwszym celem aliantów było zdobycie Tunisu, głównego portu w Afryce, do którego były przerzucane transporty wojsk z południa Europy i frontu wschodniego. Sprzymierzeni chcieli też zdążyć przed grudniowymi deszczami, które rozmywały drogi i pasy startowe na lotniskach, uniemożliwiając start samolotom.

Dojście do Tunisu było trudne i właściwie możliwe tylko drogą biegnącą wzdłuż wybrzeża morskiego lub dwiema drogami przez góry. Dodatkowym utrudnieniem były złe warunki pogodowe, które hamowały marsz i ograniczały aktywność lotnictwa.

Operacja Vulcan rozpoczęła się w drugiej połowie kwietnia atakiem IX Korpusu amerykańskiego, dowodzonego przez gen. Alexandra oraz II Korpusu dowodzonego przez gen. Bradleya. Całą operacją kierował gen. Montgomery.

Kampania tunezyjska nie jest szczególnie znanym epizodem II Wojny Światowej, choć z punktu widzenia strategii, taktyki i warunków w jakich się odbywała na taką uwagę zasługuje.

Konstrukcja programu jest podobna do DESERT RATS, chociaż zawiera sporo zmian i ulepszeń, z których najistotniejszym jest powiększenie mapy, a więc pola gry.

Oryginalną cechą tej gry jest „zakrycie" ruchów wojsk, a ponadto wprowadzenie strefy kontroli i ataki lotnictwa. Opcje te stwarzają więcej możliwości taktycznych i strategicznych w grze.

Po załadowaniu programu można wybrać jeden z pięciu scenariuszy:

1. THE RACE FOR TUNIS (Wyścig do Tunisu) – rozgrywany od 25 do 45 minut. Zawiera początkowe próby Aliantów zdobycia Tunisu na jesieni 1942 r. Gra trwa 19 tur, od 12 do 30 listopada. Na początku wszystkie miasta i lotniska są kontrolowane przez gracza sterującego Osią, z wyjątkiem Bone i lotnisk z lewego skraju mapy.

2. KASSERINE – także rozgrywany od 25 do 45 minut. Początek ofensywy Rommla przeciw Amerykanom w środkowej Tunezji. Na starcie lotniska Gafsa i Thelepte są kontrolowane przez Aliantów. 12 tur, od 14 do 25 lutego 1943 r.

3. EIGHT ARMY – trwa od 1 do 2 godzin. Operacje 8 Armii w południowej Tunezji. Rozpoczyna się od ataku Rommla na Medenine, a następnie ataków Montgomery'ego na linie Mareth oraz ofensywy Amerykanów na Maknassy. 22 tury, od 6 do 27 marca 1943 r.

4. OPERATION VULCAN – toczy się od 2 do 4 godzin. Zawiera końcową ofensywę Aliantów, w wyniku której rozbito wszystkie siły Osi w Afryce. 23 tury, od 21 kwietnia do 13 maja 1943 r.

5. THE TUNISIAN CAMPAIGN – trwa od 8 do 16 godzin. Obejmuje wszystkie walki w Tunezji od pierwszych potyczek w listopadzie 1942 r. aż do rozbicia armii Osi w maju 1943 r. Nie przyznaje się tu punktów zwycięstwa. Gra się kończy, gdy Alianci zdobędą Bizertę i Tunis, dokonując tego przed końcem kwietnia. Oś zwycięża wtedy, gdy przy końcu gry kontroluje jeszcze jakieś miasto.

W grze występują różne formacje, a także reprezentanci kilku państw koalicji. Narodowości wyodrębniono kolorami: jednostki brytyjskie żółtym, amerykańskie białym, francuskie niebieskim, natomiast niemieckie są czarne a włoskie w kolorze magenta. Jednostki mogą być pokazywane jako niezidentyfikowane lub określone. Przy opcji ukrytych ruchów jednostki niezidentyfikowane nie są pokazywane.

VULCAN

Jednostki występują w czterech wielkościach: dywizje, brygady, bataliony i HQ. Brygady, bataliony i HQ należą do dywizji, wydany zatem rozkaz dywizji dotyczy także jednostki podporządkowanej, jest to również ważne przy uzupełnianiu zaopatrzenia.

Gra toczy się w turach, z których każda obejmuje 1 dzień. Na początku każdej tury wszystkie dowodzone jednostki muszą otrzymać rozkazy. Rodzaj rozkazu może być wybrany z opcji z prawej strony ekranu. Przeglądu terenu gry (mapy) dokonuje się kursorami. Klawiszem ENTER potwierdza się wydanie rozkazu nowego albo kontynuowanie starego.

Istotnym elementem w grze jest przemieszczanie się jednostek. Poruszanie się po drogach w opcji TRAVEL przyspiesza marsz dwukrotnie, natomiast przejście przez piachy, lasy i rzeki zwalnia tempo, chociaż w czasie walki taki teren stanowi dodatkową osłonę. Wokół każdej jednostki znajduje się strefa kontroli, obejmująca 8 kwadratów. Kiedy jednostka wchodzi w strefę kontroli nieprzyjaciela, własna kontrola jest wstrzymana. Trzeba pamiętać, że również zaopatrzenie nie może przechodzić przez strefy kontrolowane przez wroga.



Ataki lotnictwa następują natychmiast po wykonaniu rozkazów przez wszystkie jednostki lądowe. Gracz jest informowany czy lotnictwo będzie mogło być użyte, czy nie (nie tylko z powodu złej pogody). Jeśli tak, podawana jest liczba eskadr przydatnych i nieprzydatnych (U/S). Jednostki stają się nieprzydatne po ataku, a odzyskują swe zdolności bojowe średnio po 4 dniach. Samoloty można wysłać na zwiad lub bombardowanie. Po wyborze wariantu w menu ustala się cel lotu na mapie. Zasięg samolotów może wynosić do 35 kwadratów. Bombowce, przy braku osłony myśliwskiej, mogą być łatwo strącone.



Udany atak z powietrza powoduje, że trafiona jednostka zwalnia tempo posuwania się, a atakowanie jej przynosi zwiększone efekty. Nie przynosi korzyści nalot na jednostkę więcej niż jeden raz, chociaż efekty trafień wszystkich jednostek kumulują się. W wariancie gry "zakrytej" można używać samolotów do zwiadu wybierając odpowiednią opcję w menu lub naciskając R. Samolot przelatujący w pobliżu wrogiej jednostki wykrywa ją.

W czasie walki efektywność jednostek zależy od jej rodzaju i jej siły, rodzaju rozkazu, terenu, stopnia fortyfikacji nieprzyjaciela, stanu zaopatrzenia swojego i wroga, pogody, ataku lotnictwa. Jednostka, która dozna w czasie ataku znacznych strat wycofuje się z walki (na 2-3 kwadraty od wroga).

Ważną funkcję we wszystkich militarnych akcjach odgrywa zaopatrzenie. Odcięcie wrogiej jednostki od zaopatrzenia często wystarczy do jej pokonania. Trzeba pamiętać, że zaopatrzenie zużywa się podczas ruchu, fortyfikowania lub ataku. Są dwie oddzielne zasady uzupełniania zaopatrzenia: inna dla jednostek do rozmiaru brygady, a inna dla HQ i dywizji, która ma własne dywizyjne HQ.

Bataliony i brygady mogą zostać zaopatrzone przez jednostki HQ wówczas gdy są tuż za lub zachodzą na nią. Każda jednostka może dostać zaopatrzenie z korpusu HQ. Ponadto niezależne jednostki mogą pobrać zaopatrzenie z każdej HQ. Inne jednostki mogą otrzymać uzupełnienie tylko z własnych HQ.

Jednostki Osi zaopatrują się z Tunisu lub Bizerty, natomiast Alianci – na głównych drogach. Zaopatrzenie może być niedostępne w źródłach czasowo zajętych przez wroga. Marszruta wiodąca od źródła zaopatrzenia wzdłuż całej drogi nie może być przecięta przez wrogą jednostkę ani się z nią stykać. Aby otrzymać uzupełnienie jednostka musi się znajdować siedem kwadratów od źródła. Zaopatrzenie w każdej turze jest limitowane.

Trzeba umiejętnie dobierać do akcji typy jednostek, pamiętając, że:

– czołgi są bardzo silne przeciw innym czołgom i piechocie. Mało efektywne przeciw jednostkom okopanym, mało odporne na HQ i nieprzydatne w górach;

– czołgi Churchila są dobre w nierównym terenie, ale słabsze w otwartej walce z uwagi na małą szybkość;

– piechota zmotoryzowana nie jest szczególnie mocna w ataku, chyba że jest okopana;

– piechota niezmotoryzowana jest wolniejsza ale skuteczniejsza w trudnym terenie;

– spadochroniarze, jak piechota niezmotoryzowana, ale lepiej wyszkolona;

– HQ - są to nie tylko jednostki administracyjne - wchodzą w ich skład dywizjony artylerii i inne oddziały. Dobre przeciw czołgom, choć ogólnie wrażliwe na każdy atak.

Kilka uwag na zakończenie:

– Deszcz i mgła utrudniają atak i wówczas zadawane straty są mniejsze.

– Podczas ataku wroga najlepiej jest ufortyfikować jednostki, co zmniejsza straty.

– Roztropnie jest nie atakować pojedynczymi jednostkami.

– Ważna jest pozycja obronna jednostek. Okopana jednostka w górach jest trudna do pokonania, a usytuowana blisko drogi odcina nieprzyjacielowi dopływ zaopatrzenia.

– Warto podchodzić do nieprzyjaciela od tyłu i odcinać mu w ten sposób zaopatrzenie, jednostka bez zaopatrzenia staje się w krótkim czasie bezużyteczna.

– Zaopatrzenie pełni w tej grze ważną rolę i np. jeżeli jego poziom bardzo spadnie, to najlepiej wstrzymać działania na froncie nawet przez kilka tur, aż się go nie odbuduje.

– Lotnictwa należy używać z rozwagą, gdyż liczba ataków z powietrza jest ograniczona.

BS

CCS'86/91
SPECTRUM
ATARI ST
PC: CGA/VGA

PC 1 1 1

STRATEGIA

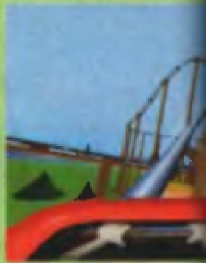
50% 10% 50% 90%

Cena z wł. podatku VAT









THEME PARK

Gdy BULLFROG wydał SYNDICATE okazało się, że strategia może zawierać w sobie elementy, o które wcześniej żadnej gry z tego gatunku nie posądzano. Teraz francuska firma po roku ciszy przedstawia kolejny produkt i wygląda na to, że THEME PARK zdobędzie jeszcze większy rozgłos niż prekursor.

Z myślą o THEME PARK przygotowano nowy specjalny „engine", już dziś trwają prace nad kolejnymi tytułami opartymi na tym systemie. W rzadko której grze widzi się tak dużą złożoność elementów rozgrywki, połączoną z niesamowitym tłokiem panującym na ekranie. W parku aż się kotłuje od następujących po sobie zdarzeń. I co najważniejsze, nie powoduje to w późniejszych etapach najmniejszego nawet zwalniania działania programu.

Intro jest niebywałe. Nie trzeba posiadać CD-ROM, by móc zobaczyć ścinającą z nóg grafikę. Najazdy kamer, dużo ruchu, humor i pocieszne postacie przypominające plastelinowe ludki.

Po pewnym czasie gry w THEME PARK odkryjesz, że zaczynasz się troszczyć o każdy centymetr lunaparku, pragnąc widzieć czyste chodniki i uśmiechniętych ludzi. O takie wczucie się w realia gry chodzi w każdej porządnej strategii.

JAK ZACZĄĆ

Rozpocznij od wprowadzenia do komputera swojego pseudonimu, potem w SETUP A NEW PARK wpisz dokładniejsze dane, zdecyduj z iloma przeciwnikami chcesz się zmagać i wybierz poziomy trudności. Na mapie świata zaznacz kontynent brytyjski i zatwierdź chęć dzierżawienia go (BUY LAND).

Jeśli zadeklarowałeś, że grasz po raz pierwszy, komputer pomoże ci rozmieścić pierwszych kilka obiektów na terenie lunaparku. Wszystkie rozrywkowe instytucje łączysz pomiędzy sobą drogami (pierwsza ikona), można je w każdej chwili usnąć prawym przyciskiem myszy. Klawisz „O" otwiera bramę parku wpuszczając wygłodniałą gawiedź i zaczyna się zabawa. Opcje LOAD/SAVE ukryte są pod paskiem w górnej części ekranu. Okienko z literą N umożliwia szybsze przemieszczanie się po lunaparku. Zapoznaj się też ze wszystkimi obrazkowymi dymkami (ikona z buźką), będziesz potem wnet rozpoznawał czego brakuje, by goście byli zadowoleni. Klikając dużym znakiem zapytania na znajdującym się w lunaparku obiekcie, uzyskujesz w prawym dolnym rogu ekranu jego nazwę, pojawia się zarazem obok mały znak zapytania. Klikając z kolei na nim, będziesz mógł zmieniać ceny, jakość podawanego towaru itp.



PRZEJAŻDŻKI

Ludzie przychodzą do lunaparku głównie po to, żeby pobawić się jeżdżąc na karuzelach, przekąski stanowią dla nich drugorzędną sprawę. Dlatego jako menadżer pragnący profesjonalnie obsługiwać gości, zobowiązany jesteś budować kompleksy zabawowe (RIDES). Po zamówieniu danego sprzętu i ustawieniu go na obszarze lunaparku musisz też w łatwo dostępnym miejscu rozmieścić stanowiący wejście namiot, oraz czerwone schodki, które są wyjściem. Do namiotu należy puścić ogrodzony linkami chodnik, gdzie będzie się mogła ustawiać kolejka. Im dłuższy ogonek, tym lepiej, bo więcej dzieciaków zdoła się dopchać do karuzeli.

Każde z urządzeń posiada wskaźnik przyjemności (RIDE EXCITEMENT), jaką daje dzieciakom korzystanie z niego oraz odporność na uszkodzenia (RELIABILITY). Zdarza się, że penetrując mapę lunaparku dostrzegasz, że z jakiejś maszyny unoszą się kłęby dymu. Psuciu się sprzętu można przeciwdziałać na dwa sposoby. Gdy pojawiają się komunikaty o słabym stanie technicznym taniego urządzenia, lepiej od razu zdjąć je z placu (kliknięcie prawym przyciskiem na namiocie) i zastąpić nowym. Jasnym jest również, że zdefektowanej karuzeli za 80.000$ nie będziesz z miejsca wymieniał. Klikając na migającej ikonce klucza do nakrętek przywołasz znajdującego się najbliżej mechanika. Nie wolno dopuścić, by obciążony uszkodzeniami sprzęt padł na terenie lunaparku – pozostaje wtedy po nim kupka nieusuwalnego gruzu.

Jeśli w jakimś spowie sieci dróg nasilają się sygnały dzieciaków, że chodzą bezczynnie (TOO MUCH WALKING AROUND), oznacza to, że nie ma w pobliżu żadnego miejsca, gdzie można by się pobawić. Każde urządzenie posiada charakterystyczną wielkość, wskazującą ile osób na raz może z niego korzystać. Im więcej korzysta naraz, tym większe prawdopodobieństwo awarii, ale pamiętaj, że ludzie czekając w długiej kolejce nudzą się.

W dalszej części rozgrywki pojawia się możliwość budowania różnorakich torów i kolejek. Najpierw zaprojektuj tor (górna ikona przy obrazku urządzenia), którego fragmenty nic nie kosztują, a dopiero potem rozmieść muszącą przylegać do niego przybudówkę, której to cena liczona jest jako główna. Mimo, że nie stawia się tutaj namiotu, trzeba zorganizować pasaż dla oczekujących gości. Kliknij jeszcze na lampce, zmieniając światło na zielone.

Kolejki ani tory nie kolidują z chodnikami. Baseny mogą przebiegać pod drogą, tworzy się wtedy samoczynnie most. W przypadku rusztowań kolejek nadziemnych, można dodatkowo zmieniać klikając lewym bądź prawym przyciskiem pochyłość toru! Ma to znaczenie, gdy później chcesz dobudowywać szalone pętle (LOOP THE LOOP) – kolejka przed wjazdem w coś takiego musi nabrać przecież dużej szybkości.

SKLEPY

Pod tym określeniem kryją się bary szybkiej obsługi (np. COFFEE SHOP, FAST FOOD, domki z pamiątkami (NOVELTY SHOP, BALOON WORLD) jak i strzelnice, na których turyści mogą wygrywać nagrody (DUCK SHOOT, COCONUT SHY).

Każdy rodzaj baru posiada wskaźnik (AMOUNT OF) stanowiący o jakości posiłków, jakie podajesz gościom. Im więcej soli we frytkach, tym bardziej będą zadowoleni, ale zarazem więcej to kosztuje. Zmieniając cenę hamburgerów w jednym z barów, zmieniasz ją automatycznie we wszystkich pozostałych placówkach tego samego rodzaju. Masz podaną ilość towaru, jaki aktualnie posiadasz w magazynie oraz cenę, jaką płacisz za niego w hurtowni (STOCK PRICE, pierwsza liczba to ilość). Dalej podawana jest cena, za jaką to sprzedajesz (SALE PRICE), zwiększa się ona automatycznie wraz z podwyżkami dla dostawców. Sprawdzaj też, jaką popularnością cieszy się dany zakład (CUSTOMERS SO FAR).

W domkach z pamiątkami dyktuje się tylko wysokość cen. Natomiast w strzelnicach ustalasz wysokość nagród, jak i prawdopodobieństwo trafień (czyli jak bardzo powinna być wykrzywiona lufa wiatrówki).

WYPOSAŻENIE PARKU

Ikona z drzewkiem umożliwia zaopatrzenie lunaparku w rzeczy zwiększające jego atrakcyjność. Zasadzenie roślinności, ogrodzenie chodników płotkami, to dobrze wpływa na samopoczucie gości. Musisz jednak bardzo uważać, żeby na przykład nie obmurować całkowicie jakiejś karuzeli, bo w wypadku awarii mechanik dostanie kota i będzie biegał w kółko, nie mogąc dostać się na miejsce. Osobną sprawą są toalety, warto tu i ówdzie postawić taką budę.

PERSONEL

Załodze wypłacasz pod koniec każdego miesiąca pensję, co pewien czas przyjdzie ci negocjować z nimi zmiany płac. Cwaniaki zaczynają licytację żądając 30% podwyżki. Trzeba powolutku wyciągać rękę, patrząc na czas, jaki pozostał do końca negocjacji. Tuż przed jego upływem zawrzyj umowę. Jeśli wytargujesz w okolicy 5 procent, to jest dobrze. Gdy jednak nie dogadasz się za pierwszym razem, podjudzony przez związki zawodowe personel wylegnie z transparentami przed lunaparkową bramę, rozpoczynając połączony z pikietą strajk. A za moment i tak będziesz zmuszony zasiąść ponownie do stołu rokowań, tym razem zażądają 45% podwyżki, będzie więc trudniej rozmawiać.

Pierwszym rodzajem ludzi, z którymi przyjdzie ci się stykać będą mechanicy. Pensja mechaników jest dość wysoka, dlatego cały czas trzeba sobie kalkulować, ilu jest naprawdę potrzebnych. Nie ma sensu żeby piątka ludzi opiekowała się tanią karuzelą, lepiej od razu kupić nową.

Sprzątacz (HANDYMAN) jest po to, żeby swą miotłą usuwać odpadki, które na chodnikach pozostawiają goście. Czasem też przejedzie kosiarką po trawniku.

W trosce o gości wynajmij też grupkę rozśmieszaczy (SHARK MAN, FATTY BEAR), rozruszają skostniałe towarzystwo.

W górnej części ekranu masz trzy ikonki, umożliwiające szybki przegląd personelu. Sprawdź też całą listę, podającą procentową wydajność każdego z pracowników. Nie muszę chyba podpowiadać, że jeśli ktoś tyra wykazując zero procent wydajności, należy go natychmiast odciąć od ciepłej posadki (druga ikonka od góry).

ZAPAS

Ikonka z półkami, znajdująca się obok obrazka pokazującego rozkład nastrojów, służy do dokonywania zakupu towarów do magazynu. Wybierasz rodzaj towaru (na początku tylko lody), wskazujesz ilość i zatwierdzasz (SEND ORDER). Widać wtedy, jak skrzynka spada na odpowiednią półkę. Musisz tu co chwila zaglądać, ponieważ gdy czegoś zabraknie, praca barów staje. Z czasem pojawi się możliwość powiększenia pojemności magazynu (UPGRADE).

WYNALAZCZOŚĆ

Ikonka z żarówką symbolizuje laboratoria, które zajmują się technicznym doskonaleniem lunaparku.

- UPGRADE RIDE DESIGNS (1) poprawia cechy urządzeń, sprawi na przykład, że po pewnym czasie przyjemność korzystania z danej karuzeli podskoczy od POOR do VERY GOOD. Przy obrazkach urządzeń podawane są bieżące wersje sprzętu.
- NEW RIDES (2) i NEW SHOP DESIGNS (3) – nowe urządzenia i sklepy.
- STAFF TRAINING (4) – szkolenie personelu.
- NEW FEATURES (5) – dodatkowe wyposażenie parku (większe drzewka itd.)
- UPGRADE FACILITIES (6) – zwiększanie pojemności magazynu.

W górnym poziomym słupku decydujesz jak dużo pieniędzy miesięcznie wydawał będziesz na wynalazczość, potem rozdzielasz tą sumę na poszczególne działalności. Najwięcej wykładaj na nowe urządzenia do zabawy, najmniej na dodatkowe wyposażenie lunaparku. Białe kropki na dole pokazują, ile jeszcze trzeba czekać na pojawienie się nowej pozycji z danej dziedziny. Migająca żarówka będzie oznajmiać, gdy wymyślono coś nowego.

AKCJE

Kliknięcie na ikonce z dolarem umożliwi ci zmianę ceny biletów oraz zaciągnięcie rządowych pożyczek (LOAN). Masz tu także dostęp do rynku akcji. Handel pakietami akcji może stać się dla ciebie złotą żyłą. Bez umiejętnego obracania nimi, osiągnięcie sukcesu staje się trudne.

Z prawej strony podani są wszyscy przystępujący do giełdy biznesmeni wraz z miejscem, jakie zajmują w ogólnej hierarchii oraz strzałką oznajmującą cenową tendencję ich papierów. Klikając na każdym z nich otrzymasz po lewej stronie stosowne informacje. Liczby w niebieskim pasku pokazują ilość gotówki, ilość dostępnych pakietów oraz cenę jednego pakietu akcji.

Gdy pojawia się ktoś nowy i jego akcje wystawione są po 3000 czy 4000$, kupuj z miejsca wszystkie dziesięć lub więcej pakietów. Jeśli gość znajduje się wysoko w hierarchii, nie pozbywaj się tych papierów, to otrzymywać będziesz dużą dywidendę.

Najlepszy interes można zbić na własnych akcjach! Generalnie cała sprawa dzieje się tak, że cena akcji dobrze rozwijającego się lunaparku idzie w górę od jakichś 7000, 8000$. Dobija do około 13000$ i następuje krach, powodujący często rozbicie pakietów na mniejsze (np. zamiast dostępnych 10 robi się 20, potem 50 itd.). Jako, że zmiany kursów dokonują się na początku stycznia, można sobie pomóc, nagrywając grę na dysk w grudniu, wtedy można jeszcze dokonać szalonych operacji, gdyby okazały się one niewypałem, zręcznie się je odwoła. Tuż przed krachem wyprzedawaj wszystko i zaraz potem odkupuj. Przeciwnicy nie są zbyt agresywni, nie powinni podkupywać twoich walorów.

JAK WYGRYWAĆ?

THEME PARK nie jest grą, w której wystarczy radośnie w ekspresowym tempie rozbudowywać lunapark, licząc, że wielkość pokryje jakoś koszta. Spróbuj tak robić, a szybko wywiozą cię na taczkach.

BULLFROG'94
1MB AMIGA
AMIGA 1200
PC: VGA, SB, GUS 6 ?
STRATEGIA
100% Grafika · 90% Dźwięk · 100% Muzyka · Tel.
Cena w tys. zawiera VAT



Rozwijaj się powoli, wystarczy, że w trakcie jednego roku dobudujesz dwa, góra trzy nowe sklepy czy karuzele. Na początku dbaj o każdy grosz, starając się np. nie wydawać pieniędzy na zbędny personel. Pamiętaj, żeby mieć zawsze zapełniony magazyn i płać miesięcznie na wynalazczość co najmniej 1000$. Dorabiaj się na handlu akcjami. Cena biletów wejściowych powinna oscylować w okolicach 200-350$, podwyżek dokonuj stopniowo.

Im większa staje się wartość lunaparku, tym większe pożyczki oferuje bank. Ładuj pieniądze w zakup nowych sprzętów i wynalazczość, naprawdę nie przejmując się, że pożyczka sięga 500.000$ podczas gdy ty posiadasz na swoim koncie pustki. Liczy się to, co stoi w lunaparku.

Dostaniesz w pewnym momencie propozycję wykupu na własność ziemi, na której rezydujesz. Przyjmij ją, a przestaniesz płacić podatek gruntowy. Podczas corocznego bilansu możesz też sprzedać lunapark i podjąć pracę w innym rejonie świata, jeśli posiadasz odpowiedni kapitał (kilka milionów $). Proponowana cena sprzedaży zależy od wartości lunaparku, gdy sięga owych kilku milionów możesz go zlicytować i rozpocząć działalność w nowym zakątku globu.

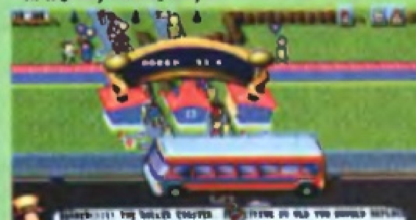
Micz

Dystrybutor: IPS Computer Group

Wesołe miasteczko, la la la la...



Karuzela, karuzela, na Bielanach co niedziela... świątek piątek czy niedziela, karuzela, karuzela, la la la la...



Autobus czerwony, przez ulice mego miasta mknie, la la la la...



Kolorowe jarmarki, la la la la...









OUTPOST

Gra miała stać się legendą, zanim jeszcze ktokolwiek ją ujrzał. Kampania reklamowa prowadzona była z niezwykłym natężeniem. Chwalono się wszystkim: grafiką, muzyką i żywym konsultantem z NASA, który brał udział w projektowaniu. Pierwsza strategia na CD-ROM! Całe środowisko graczy oczekiwało wielkiego wydarzenia.

W takiej atmosferze nadszedł dzień, gdy OUTPOST wreszcie ukazał się na rynku. I jak to często bywa, rzeczywistość zredukowała mit.



CD-ROM

Nie zdziwi chyba, że 90% kodu gry to muzyka, obrazki i animowane filmiki. Muzyka i efekty specjalne są wprawdzie sugestywne, znakomicie ożywiają akcję zarówno gry jak i niezbyt emocjonujących filmików. Animowane scenki chociaż nie prezentują się zbyt przebojowo, doskonale oddają sterylność kosmicznej próżni i majestatyczne przemieszczanie się obiektów. Potrafią unaocznić mechaniczne, odczłowieczone działanie techniki kosmicznej, ale dla prawdziwego stratega nie stanowią jakiegoś szczególnie atrakcyjnego elementu gry.

Zauważyli to też ludzie, w niektórych kręgach społeczeństwa zwani piratami. Efektem jest pięciodyskowa, zubożona wersja OUTPOST. Zawiera ona absolutne minimum, niezbędne do poprawnego działania gry. Jej niepodważalną zaletą jest fakt, że nie wymaga CD-ROM, natomiast największą wadą to, że jest całkowicie nielegalna. Ponieważ firma nie wypuściła gry na dyskietkach, temat trzeba w tym miejscu uciąć. Używanie jej jest sprzeczne z polskim prawem.

STRATEGIA

Grę zaczynasz jako dowódca statku kolonizacyjnego. Ziemia jak to zwykle bywa, zostaje wymazana z map kosmosu i zostajesz sam – zdany na łaskę losu i pomysłowość własnych szarych komórek. Twoją misją jest zachowanie gatunku ludzkiego, na jednej z zimnych i nieprzyjaznych, acz nadających się do kolonizacji planet, do których uda ci się dotrzeć.

Budowa kolonii nie jest łatwa. Na początku tracisz kolonistów, z powodu braku schronienia lub niektórych urządzeń (CHAP, DIRT). Później dochodzą kłopoty z wyżywieniem, zaopatrzeniem w energię, przeludnieniem... Nawet na poziomie EASY gra jest zabójczo trudna, tym bardziej, że popełniony błąd może zemścić się wiele kolejek później, w momencie gdy nie będziesz miał żadnej swobody manewru. Typową niedogodnością jest brak surowców. A to wyczerpie się kopalnia, a to zabraknie magazynów, to znów budujesz zbyt wiele na raz i huta nie nadąża z produkcją. OUTPOST nie jest zabawą na jeden wieczór!

c.d. na str. 36

SIERRA'94
PC Windows,
8 MB RAM, SVGA,
SB, GUS, CD ROM
STRATEGIA
95% 80% 95% 90% 1950



